GAME CHAMP

GAMER POWER

CD ROM

The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

'96 5



- 파워 A to Z
- 라이즈 2
- 통코 2
- 무인도 이야기
- 마지막 승부
- 원배틀
- 크로노마스터
- 타임 게이트
- 윙코맨더 4

통코 투

Contents





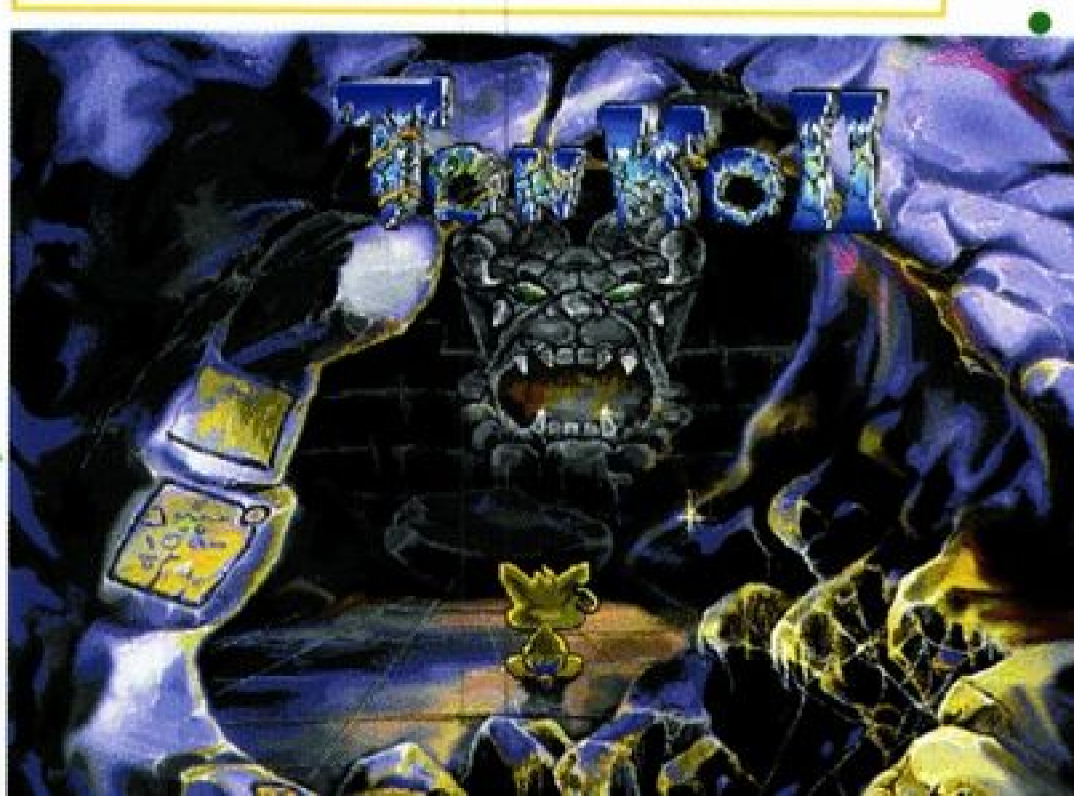
표지설명

통코2는 트윔에서 제작한 미로형 액션 게임이다. 로드런너나 너구리 스타일 형태의 게임으로 중력이 적용되는 화면공간에서 간단한 몇가지 이동수단과 아이템을 사용한다. 게임 시스템은 단순하지만 이런 종류의 게임에서만 느낄 수 있는 아기자기함과 스릴이 있다. 또 통코2에서 등장하는 많은 캐릭터들이 주는 신선한 이미지와 깔끔한 그래픽이 특징이다.





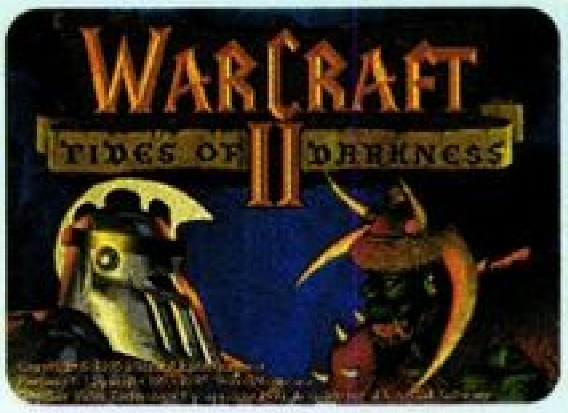




히트게임차트

● 애독자 인기 순위 ●

1 워크래프트 Ⅱ



- 전략 시뮬레이션
- 블리자드
- SKC(02-3708-5476)

2 삼국지4



- 전략 시뮬레이션
- 코에이
- 비스코(02-401-2531)

3 코맨드 앤 컨커



- 전략 시뮬레이션
- 버진
- 동서게임채널(02-3662-8020)

4 액츄어 사커



- 아케이드
- 그렘린
- 쌍용(02-270-8438)

5 마지막 승부2on2



- 액션
- 삼성전자
- 삼성(02-501-9001)

● 애독자 구매 희망 순위 ●

1 탑건



- 시뮬레이션
- 스펙트럼 홀로바이트
- 쌍용(02-270-8438)

2 NBA96



- 아케이드
- EA스포츠
- 동서게임채널 (02-3662-8020)

3 삼국지5



- 전략시뮬레이션
- 코에이
- 비스코(02-401-2531)

4 윙커맨더 4



- 시뮬레이션
- 오리진
- 동서게임채널 (02-3662-8020)

5 디센트2



- 액션
- 인터플레이
- LG소프트웨어 (02-3459-5835)

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	포인세티아	롤플레잉	소프트라이	멀티그램
7	창세기전	롤플레잉	소프트맥스	G & M
8	삼국지영걸전	전략시뮬레이션	코에이	비스코
9	영웅전설	롤플레잉	팔콤	삼성전자
10	현대대전략 EX	전략시뮬레이션	시스템소프트	다우기술
11	피파 '96	아케이드	EA스포츠	동서게임채널
12	승룡삼국지	전략시뮬레이션	온	다우기술

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	무인도이야기	롤플레잉	KSS	다우기술
7	데스마스크	어드벤처	나이세스	다우기술
8	C & C 미션	전략시뮬레이션	버진	동서게임채널
9	라이즈 2	아케이드	미라지	쌍용
10	피와 기티2	액션	패밀리	패밀리프로덕션
11	크로노마스터	어드벤처	드림포지	LG소프트웨어
12	모탈콤뱃3	아케이드	어클레임	미정

파워뉴스

남일소프트, 일본으로 게임 수출 추진

SKC의 협력 개발 업체인 남일 소프트가 육성 시뮬레이션 게임인 [캠퍼스 러브 스토리]를 일본으로 수출 추진 중에 있다.

육성 시뮬레이션 게임인 [캠퍼스 러브 스토리]는 대학생의 애인 만들기 작전을 주무대로 하는 게임으로 SKC를 통해 일본 패밀리 소프트와 접촉 중인 것으로 알려졌다. 또한 국내에는 5월 중에 출시할 것으로 알려졌다. 한편 롤플레잉 게임인 [멘탈 드레인]은 개발인원 6명이 연말에 출시할 계획을 세우고 작업에 들어갔다. 멘탈 드레인은 국내 개발 게임으로는 처음으로 모션 캡처 장비 등 최첨단 장비를 동원해 제작할 게임이다.

남일 소프트는 지난 해 5월 회사를 설립하고 첫 작품인 액션 게임 개미맨을 출시한 바 있다.



쌍용, 탑건의 일본해(SEA OF JAPAN) 표기 삭제



쌍용에서 출시할 탑건에 문제시 되었던 시 오브 재팬을 없애고 전 세계적으로 출시하기로 했다.

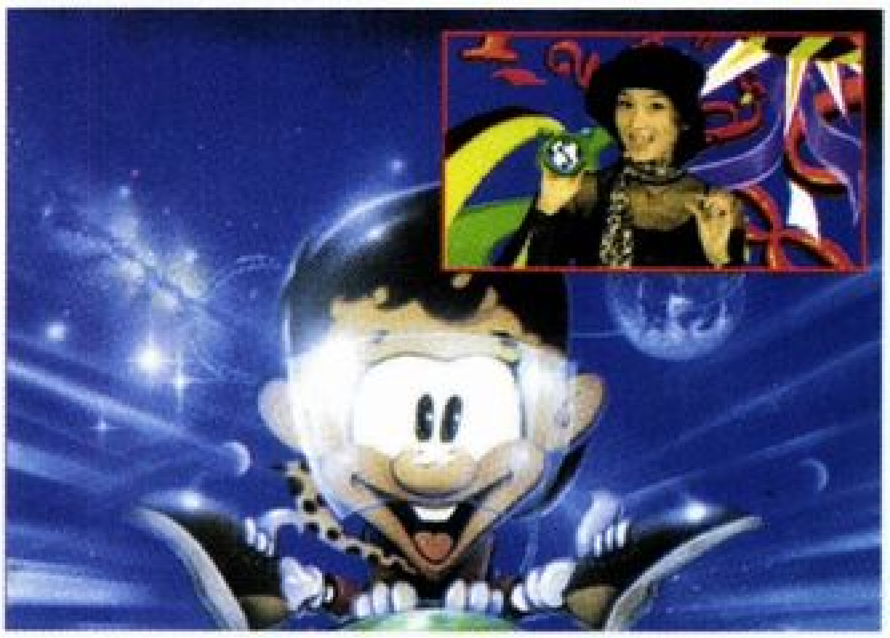
탑건은 스펙트럼 홀로바이트의 비행 시뮬레이션 게임으로 한국전 시나리오 중 동해(EAST SEA)를 시 오브 재팬(SEA OF JAPAN)으로 표기했다. 이에 쌍용은 스펙트럼 홀로바이트에 잘못된 표기에 항의, 전 세계적으로 출시될 탑건에 시 오브 재팬을 없애고 출시하기로 했다.

탑건은 영화 탑건을 바탕으로 한 비행 시뮬레이션 게임으로 유저들의 관심을 모으는 게임으로 쌍용에서 4월중에 출시할 예정이다.

동서게임채널, 스튜디오 차린다

동서산업개발이 지난 12월 동서 스튜디오를 차리고 올 상반기부터 영상에 관한 사업을 추진하고 있다.

작년 동서는 그 동안 출시를 미뤄왔던 광개토대왕의 한글 음성 녹음 작업등에도 이 스튜디오를 이용한 것으로 알려져 있다. 또한 강우석 프로덕션과 계약한 투캅스의 인터랙티브 게임을 본격적으로 작업할 것으로 알려졌다. 앞으로 동서 스튜디오는 영상관련 분야 특히 영화제작, 비디오, 음반을 포함해 인터랙티브 무비를 제작할 것이라고 밝혔다.



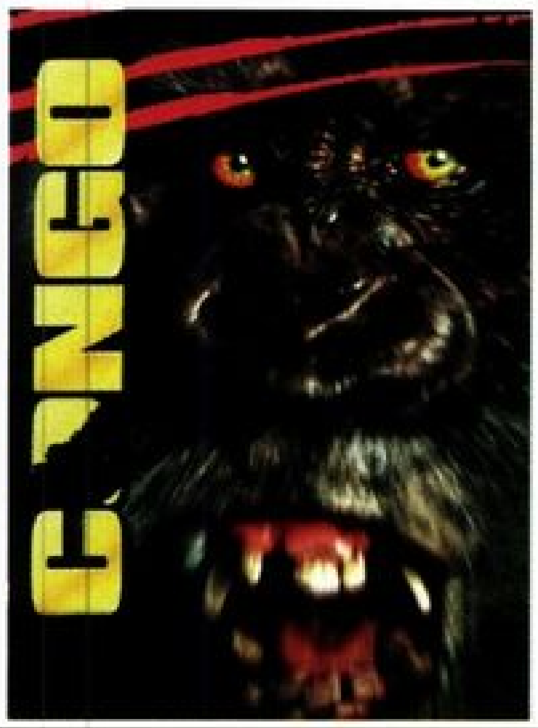
동서 스튜디오는 동서산업개발의 본사 3층에 있고 달려라 코바, 윙 코맨더의 한글 음성 녹음 작업을 한 것으로 알려져 있다.

BMG 게임사업 강화

멀티미디어 타이틀을 출시하던 BMG가 4종의 게임을 내놓으면서 게임 사업을 대폭 강화한다. 이번에 BMG가 출시하는 타이틀은 콩고(Congo), 더스트(Dust), 배낭 여행자(BackPacker), 버뮤다 신드롬(Bermuda Syndrome)으로 4종류 모두 인터랙티브 무비 게임이다. 콩고는 마이클 크라이튼의 소설을 영화로 만든 작품으로 비아콤이 어드벤처 게임으로 출시한 작품이다.

또한 버뮤다 삼각지대는 액션 어드벤처 게임으로 디즈니에서 그래픽을 담당했던 팀이 제작했으며 아케이드와 어드벤처를 섞은 복합 장르의 게임이다. 이 밖에 서부를 무대로 하는 더스트와 퀴즈게임을 바탕으로 전개되는 배낭여행자가 BMG를 통해서 4월 중 출시될 예정이다.

문의처: BMG(02-561-4301)



PC게임제작, 인기스타 대거 참여

PC게임을 즐기는 인구가 늘면서 인기스타들이 PC게임 속의 주인공으로 많이 등장하고 있다. 지금까지 국내에서 출시된 PC게임속에 출연한 국내 인기스타들은 10여명.

최근 여배우 이혜영은 동서게임채널에서 우리말 더빙작업중인 [디그]에 여주인공으로 목소리 출연해 참여했다. 미국의 개발사 루카스아츠가 만든 이 게임은 스티븐 스필버그가 직접 쓴 극본을 토대로 만들어진 애니메이션 어드벤처 게임. 디그는 지구 하늘을 덮친 정체불명의 혜성을 둘러싼 지구탐사대의 활동과모험을 그린 SF게임에서 이혜영은 여주인공 메기역을 맡았다.

이혜영의 동료역으로는 연극배우 이호재와 김학철이 출연했다.

또한 영화 「301, 302」의 주인공인 방은진은 국산게임 「광개토대왕」에 출연한데 이어 맥시스의 시뮬레이션 게임 「심시티2000」의 우리말 더빙판에서도 아나운서로 연극배우 이승철과 함께 출연했다.

한편 게임이 복잡해짐에 따라 우리말로 더빙된 윙코맨더 3에도 성우 박일킬라티의 야욕에 맞서는 크리스토퍼 블레어를 맡았고 최성우, 한상혁 등 연극배우들이 동료 파일럿으로 등장했다.

또한 박일은 「조크행성」이어 SKC에서 최근 출시한 「3X3아이즈 흡정공주편」(더빙판)에도 출연했다.

앞으로 국내 인기스타들이 참여한 컴퓨터게임의 관심이 고조됨에 따라 앞으로 이 분야에 대중스타들의 참여가 두드러질 것으로 보인다.

애니메이션 게임, 출시 러시

만화를 기본으로 한 애니메이션 게임이 대거 출시됐다. 애니메이션을 바탕으로 한 게임은 다름아닌 마지막 승부, 홍길동, 디그, 3X3아이즈 등 애니메이션을 바탕으로 한 대화형 인터랙티브 게임.

애니메이션게임은 충실한 스토리를 바탕으로 화려한 그래픽과 아케이드적 요소를 적절히 가미, 멀티미디어의 특징을 살려 유저들의 관심을 불러 일으키고 있다.

루카스아츠, 시에라 등 미국 및 일본 제작사의 애니메이션게임이 대표적으로 출시되고 있는 가운데 국내에서는 삼성전자와 LG미디어가 최근 애니메이션 형태의 국산제작게임을 출시했다.

삼성전자가 출시한 「마지막승부 2 ON 2」는 TV 드라마를 바탕으로 한 대화형 애니메이션게임. 서울무비에서 제작한 4천여장 분량의 애니메이션을 바탕으로 제작한 마지막승부는 게임 발표회 때 농구선수 허재, 전희철, 서동천 등 농구 스타들이 참여해 화제를 불러 일으키기도 했다.



또한 LG미디어는 지난 겨울 극장에서 선보였던 만화영화 [홍길동]을 애니메이션 게임으로 재구성, 출시했다. 액션게임의 형태로 스테이지 클리어 할 때마다 만화영화의 한 장면을 볼 수 있는 것이 홍길동의 특징이다.

한편 일본의 애니메이션 게임인 「3X3아이즈-삼지안변성」, 「흡정공주」가 한글화되 SKC에서 출시돼 국내 유저들의 인기를 끌고 있다.

앞으로 LG소프트에서 레디 소프트의 브레인 데드13, 아마게돈을 LG미디어에서 둘리의 모험을 출시할 예정이어서 애니메이션 게임 붐을 일으킬 전망이다.

통큰, 성인용 멀티미디어 타이틀 사업 설명회가져

통큰 멀티미디어 사업부가 지난 2월 29일 용산 한국통신 소프트웨어 프라자에서 성인 오락 문화와 성인용 멀티 미디어 시연회를 가졌다.

이번 설명회에는 1부에 성인 오락 문화의 전반적 상황 진단을 2부에서는 통큰의 출시 예정 타이틀의 시연회를 가졌다. 이 날 설명회에서는 청소년 오락 문화에 비해 상대적으로 왜소하게 커온 성인 PC문화와 통큰의 사업 방향 설명회를 가졌다.

또한 이번 시연회를 통해 처녀작으로 출시한 통큰의 처녀작 레드체어(red chair)는 프로 댄서들의 삶과 공연장면을 한글화한 작품이다.

앞으로 통큰은 성인용 타이틀을 전문으로 출시하며, 아메리칸 스위트허트(American Sweetheatrs), 서핀샘(Serfin Sam)등을 출시할 예정이다.



LG미디어, 우수업체 공개모집 자금,인력 전폭 지원

LG미디어(社長 朴良漢)는 국내 중소 멀티미디어 타이틀 제작 활성화의 일환으로 타이틀 제작비 지원 등 중소업체와의 협력방안을 구체적으로 마련 시행에 들어가기로 하였다. 이런 방안으로 제품화 가능한 아이디어는 있으나 자금력, 장비 등의 부족 등을 이유로 활발히 활동하지 못하고 있는 중소업체를 적극 발굴하여 제작비, 장비, 인력 등을 지원하여 교육용 및 게임용 타이틀을 개발할 수 있도록 한 [멀티미디어 타이틀 제작 협력업체 모집 및 활용방안]을 확정하고 1차로 5억원의 예산을 배정하여 오는 3월 20일부터 4월 20일까지 10여개의 중소타이틀업체를 대상업체로 모집할 방침이다.

모집방안은 공개모집형태로 우수타이틀 업체들의 신청을 받아 오는 6월 1일까지 최종 업체를 선정, 이들 업체에 5,000만원 내외의 제작비를 지원한다. 또한 LG미디어는 자사 제작팀의 인력과 장비 등을 지원해 주고 국내외시장정보 및 신기술관련 정보제공과 인터넷 및 PC통신을 통한 해외홍보 등도 적극 지원할 계획이다.

시장개방에따라 외국업체들의 진출이 크게 늘어나고 있는 상황에서 국내 중소 타이틀 업체들의 제작능력을 높이지 않고서는 이들 외국업체들과의 경쟁에서 살아남기 어려울 것으로 판단, 이번에 중소업체들과의 협력 방안을 마련 시행하게 된 것이며 앞으로도 예산을 지속적으로 증액, 실질적으로 중소업체들에 도움이 될 수 있도록 해나갈 방침이다.

디지타워, 바람의 전설 제나두 컨버전 작업 중

디지타워가 가칭 [바람의 전설 제나두]를 컨버전 작업 중에 있다. 바람의 전설 제나두는 일본 팔콤의 액션 롤플레잉 게임으로 애니메이션을 바탕으로 한 때 일본에서 인기를 끌었던 게임이다.

디지타워는 6월말에 제나두의 베타버전을 7월말에 마스터본을 LG미디어를 통해 8월중에 출시할 예정이다.

이 밖에 디지타워는 일본의 미즈끼(MIZUKI)와 계약을 맺고 「아쿠아월드(AOUA WORLD)」, 「사보텐 맨(SABOTEN MAN)」을 4월경에 출시할 예정이다.

아쿠아 월드는 수중 세계를 괴물들과 싸워 지키는 롤플레잉 게임이며, 사보텐 맨은 선인장을 의인화 시켜 가상의 세계를 여행하는 시뮬레이션 게임으로 미디어는 CD ROM으로 출시할 예정이다.

또한 디지타워는 멀티미디어 타이틀인 「공룡연대기-쥐라기」를 4월 중에 선보일 예정이다.

모집요강

1.모집대상부문

1) 교육용 멀티미디어 타이틀 개발부문
2) 게임용 멀티미디어 타이틀 개발부문

2.지원 규모(안)

1)지원업체수: 10개 업체내외
2)지원예산 : 5억원(업체당 5천만원 내외기준)
3)기타 지원사항
a)기술지원: 타이틀 개발에 필요하다고 판단시 자사 제작팀 인력의 기술 교육 및 지원
b)정보제공: 국내외 시장 정보 및 신 기술 관련 정보 제공
c)홍 보: 자사 인터넷(www.cybernet.co.kr) 및 PC통신에 협력 업체 소개 및 홍보

3.모집

1)모집 공고 : 96년 3월 중순 중앙일간지 및 전자신문
2)접수 기간 : 96년 3월 20일 - 4월 20일
3)심사 기간 : 96년 4월 22일 - 5월 30일
4)심사 발표 : 96년 6월 1일 자사운영 인터넷 및 하이텔에 명단 발표 (확정업체는 별도로 개별 고지)
5)심사 방법 : 자사제작 양식에 의거 심사

문의처: LG미디어 마케팅팀 최기영과장(02-3480-6590)

PC통신의 세계로...

제 5회 다양한 BBS



스타들의 소식을 접해보자

하이텔이나 나우누리, 천리안 모두 연예 정보란이 따로 마련되어 있을 정도로 인기가 대단하다. 우선 하이텔의 경우에는 가장 큰 정보를 얻을 수 있는 나눔터가 바로 우리들의 스타(우들스: go star)란이다. 이곳에서는 최신 연예 정보들을 신문사나 잡지 등의 언론 매체와 협조하여 신문 기사 방식으로 매일 수시로 올리고 있다.

또한 자신이 좋아하는 가수의 곡을 가사와 함께 찾을 수 있도록 데이터베이스화 한 것도 특징이라고 할 수 있다. 그 외에도 비정기적으로 스타와 대화방에서 만남을 추진하고 있으며 설문 조사 등으로 상품을 주고 있다. 하이텔의 정보게시판에 들어가면 각 분야별로 연예계 소식을 접할 수 있는 게시판이 있다. 특히 음악 분야의 경우 go audio로 들어가면 일반 언론에서 접하지 못했던 뒷이야기들이 많이 돌아다닌다. 특히 예전에 룰라의 표절 시비에 대한 이야기도 이러한 게시판들을 통해서 나온 것을 보아 컴퓨터 통신을 하는 사람들과 많은 음악에 관련된 정보들을 교환할 수 있다. 그리고 스포츠의 경우는 go sports를 통해 게시판으로 들어가면 오늘 있었던 경기 소식이나 선수들의 최근 근황에 대한 정보를 비공식적이지만 빠르게 들을 수 있다.

그 외에도 나우누리의 경우에는 작은 모임으로 팬클럽들이 일정 동호회에 버금갈 정도의 규모를 갖고 있다. 이들 팬클럽에서는 운영진을 중심으로 스타와의 만남을 추진하고 있어 친목도 더하고 있어 활발한 활동이 이루어지고 있다. 또한 천리안의 경우는 이벤트 행사를 주로 많이 벌여 직접 인기 가요프로의 순위 결정에 직접 참여한다거나 스타와의 대화방을 자주 열어 유저들로 하여금 간접적인 참여가 아닌 직접적인 참여가 되도록 유도하고 있는 것이 특징이라고 할 수 있겠다.

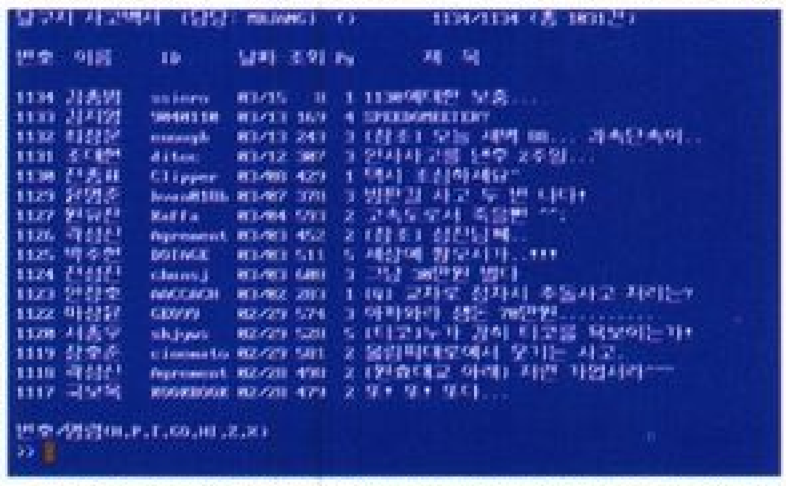


하이텔의 우리들의 스타 (GO STAR)에서는 연예계 소식을 분야별로 나누어 제공하고 있다

자동차에 대한 완벽한 정보들

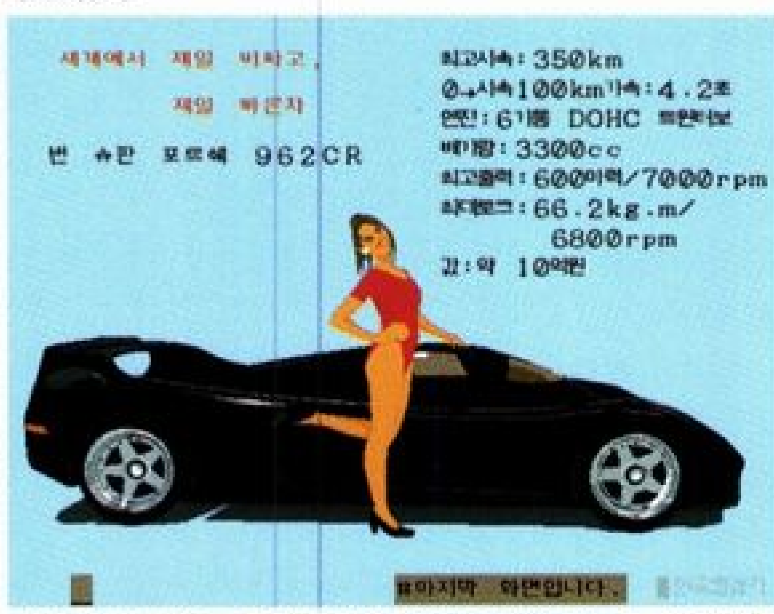
사회가 현대화됨에 따라 자동차는 더 이상 사치품이 아니라 필수품이 되었다. 통신상에서도 꾸준히 동호회와 게시판 등을 통해 자동차 문제가 다루어져 왔다. 그 예로 하이텔과 천리안의 자동차 관련 게시판의 경우 조회수 등에서 다른 게시판들에 비해 대단히 높은 편이다. 게시판에서는 자동차 관련 정비 등에 관한 질문을 하면 베테랑 회원들이 친절히 답변해주고 있다. 그리고 신차가 발매되기 이전부터 많은 정보들이 흘러나오며 신차가 발매된 직후에는 사용기등이 올라와서 자동차 구입에 큰 길잡이가 된다.

그 외에 일부 회원들이 친절히 운전 기술 관련 강좌나 사고 등의 목격담 등을 올리고 있어 안전 운전의 길잡이가 되고 있다. 또한 하이텔의 대표적인 자동차 동호회인 달구지 에서는 사고 백서라는 코너를 올려서 많은 유저들이 겪었던 사고 이야기를 간접적으로나마 체험할 수 있어서 사고 예방의 큰 도움이 되고


자동차 동호회인 달구지내의 사고 백서 게시판은 카 매니아들의 사고 예방에 큰 도움을 준다



면허 시험 정보는 면허 시험 절차부터 합격까지 상세히 알려주고 있다



자동차 정보란은 세계 우수의 차량을 화상 정보와 함께 제원 등을 설명해준다

있다. 그 외에 회원간의 친목으로 MT 등을 가져 회원의 자부심을 갖도록 하고 있다.

나우누리의 경우에는 운전 면허를 알려주는 란이 있는데 이곳은 필기 시험 강의 및 실기 시험 강좌 등이 준비되어 있으며 시험 절차 및 일자도 안내한다. 또 모터매니아에서는 브라이트 시스템즈 사가 자동차 전문지인 자동차 생활과 손잡고 자동차에 관한 전문 정보를 제공하는 곳이다.

스포츠를 주로 하는 소모임들

바쁜 현대인들의 경우 어떤 특정한 취미를 가진 회원들끼리 모이기란 쉬운 일이 아니다. 물론 시간이 서로간에 맞지 않을 뿐더러 여러 군데의 사람들이 한 곳에 모일만한 장소를 찾기가 그리 쉬운 일이 아니다. 이러한 것을 보완해 주는 것이 바로 통신상에서의 스포츠 관련 동호회들이 아닐까 싶다. 우선 하이텔의 경우 컴퓨터 레저 동호회에서는 다양한 스포츠를 다루고 있으며 회원 가입 자격을 엄격하게 두고 있어 회원 관리를 철저히 하고 있다. 각 회원은 동호회 내에 설치된 각 운동 종목별 게시판을 통해서 소모임을 가지면서 회원들과 친목을 다진다. 특히 동호회가 하나의 큰 덩어리로 구성되어 있지만 개별적으로 자치를 이루고 있는 성격이기 때문에 회원으로 등록하기 이전에 자신이 할 운동 종목을 확고히 정하는 것이 좋다.

또한 스키 동호회의 경우 대형 BBS들마다 하나씩은 가지고 있다. 올 시즌 역시도 회원들끼리 스키장 정보 등을 알려주면서 자신이 좋아하는 스키 정보에 관련된 정보를 나누었다. 또한 한 사용자가 콘도가 비었으니 같이 가자고 하는 미덕까지 보이면서 우애를 돈독히 한 것이 눈에 띈다. 특히 스키 동호회의 경우 동호회에 따라서 시즌(겨울 동안)은 신입 회원 가입을 받지 않으므로 주의해야 한다.

다음으로 볼링 동호회 역시 큰 인기를 얻고 있다. 볼링의 경우 특성상 한볼링장에 많은 인원수가 참가하기 힘들므로 지역별로 나누어서 하는 것이 특징이다. 예를 들어 서울의 경우는 거의 구마다 한개 이상씩의 모임을 갖고 있으며 정기적으로 한 달에 2번에서 4번 정도의 모임을 갖고 비정기적으로 번개 모임을 갖고 있어서 볼링을 좋아한다면 이곳에 가입하여 자신의 실력을 마음껏 뽐내보는 것도 좋다. 특히 일정 기간에 한번씩 정기적으로 모든 소 동호회가 대표를 뽑아서 정기전 시합을 하므로 실력이 있다면 좋은 상품을 거머쥘 수 있다. 특히 볼링 동호회의 경우에는 클럽으로 등록이 되기 때문에 저렴한 게임비로 게임을 할 수 있다는 큰 장점이 있다.

당구 동호회의 경우는 당구 기술에 관련된 테크닉을 친절히 가르쳐주고 있다. 특히 기술을 세분화하여 각 기술에 대한 전문 강좌를 베테랑들이 도맡아서 하고 있으며 최근 큰 인기를 얻고 있는 포켓볼에 대한 규칙 설명이나 게임 테크닉을 게시판 등을 통해 질의를 받고 있다. 회원간에는 정기적이나 비정기적으로 게임을 갖는 등 활발한 활동을 하고 있다.

농구 동호회, 축구 동호회, 야구 동호회 같은 구기 종목 동호회의 경우는동호회 특성상 모임을 열어야 할 장소를 물색해야 하므로 한꺼번에 많은 회원들이 모이는 대 모임 방식을 취하고 있다. 또한 회원 내에서도 서로 지역적 특성이나 연령층을 고려하여 동호회 내에서 소모임을 만들어 나중에는 회원들간 정기 대항전을 갖는다. 특히 농구 동호회의 경우에는 10대 소년부터 60대 할아버지까지 다양한 연령층이 참여하는 동호회로 잘 알려져 있다.

패션과 유행 정보를 한눈에 찾아본다

최근 들어 생활의 여유가 늘어남에 따라 여러 BBS들에서는 패션 유행 관련 게시판이나 동호회들을 사용자들의 요청으로 늘리는 추세이다. 예를 들어 하이텔의 멋이 있는 곳(GO GOOD)란은 멋이 있는 장소부터 패션 유행까지 모두 다루었으나 지금은 각 게시판들이 세부적으로 분리되어 지금에는 멋진 카페나 술집, 기타 장소에 관련된 정보들을 회원들 간에 교류하고 있는 편이다. 또한 때에 따라 열리는 이벤트 행사에 관한 정보들도 눈에 띄고 있다. 이 게시판은 하이텔이나 나우누리에서 크게 활발히 진행되고 있는 추세이다.

동호회에 있어서는 하이텔의 패션 디자인 동호회(go fdsig)를 들 수 있다. 이 곳은 최근 디자이너들의 의상 발표 소식을 전하고 있으며 패션에 관한 모든 사항들을 회원끼리 자유로이 질의 응답하는 방식으로 진행되고 있다. 그리고 각 분야별로 화장품이나 코디네이션 같은 전문 분야도 게시판으로 따로 만들어서 정보를 전해주고 있다. 그 외로는 크리스마스 시즌 등에 여러 잡지사들과 협력하여 파티를 열거나 가면 무도회 등 국내에서 보기 힘든 파티 이벤트를 열고 있다. 그 외로는 상업적이기는 하지만 각 패션 잡지사 등의 포럼란을 들 수 있다. 이곳에서는 매달 잡지에 실리는 기사들을 정기적으로 올려서 BBS 사용자라면 누구나 사용할 수 있도록 하고 있으며 화상 정보가 필요한 사항에 있어서는 생생한 컬러의 그림과 덧붙여서 설득력 있게 표현하고 있다. 그리고 각 의류 업체나 구두 업체들도 자사의 홍보를 위해서 상품에 대한 설명 등을 신상품이 나올 때마다 수시로 정보를 올리고 있다.



최근 이러한 특이한 곳을 찾고자 하는 유저들이 늘고 있다

연합 동문이나 대학교 동호회

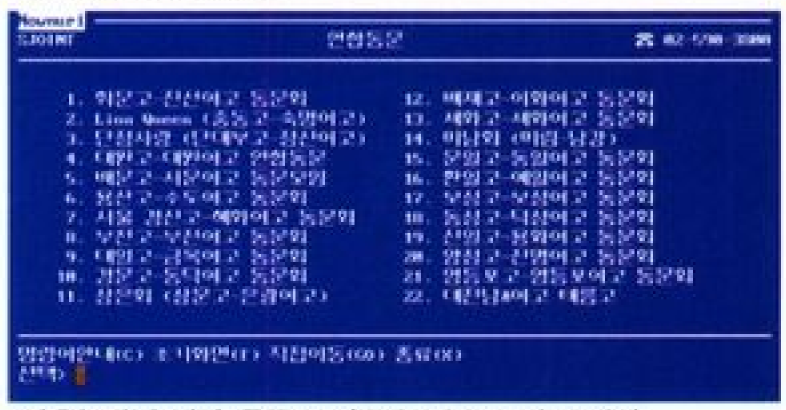
과거에 동문회나 대학교 동창회 등을 하기 위해서는 며칠 전부터 우편 등을 이용하여 공지를 하였다. 하지만 지금은 간단히 전자 메일로서 동시간에 소식을 전할 수 있게 되었으며 수시로 동창이나 동문들과 대화방을 통해 대화를 할 수 있게 되었다.

대학교 동창회의 경우는 하이텔이 가장 활발한데 지방에 있는 전문대까지 있을 정도로 많은 학교가 동호회 형식으로 설립하였다. 아마도 학번 등을 입력하면서 가입을 하면 쉽게 정회원으로 등록할 수 있다.



하이텔 내의 대학 동문회들의 숫자는 대단히 많아서 전국에까지 널리 퍼져 있다

그리고 연합 동문의 경우 나우누리 소모임으로 발달되어 있는데 주로 서울 시내 남녀 고등학교 졸업 학생들이 자신이 다녔던 학교 근처에 있는 학교끼리 연합 동문을 맺고서 친목을 다지고 있다.



나우누리의 연합 동문은 친목을 위주로 하고 있다

비디오나 영화, 연극에 대한 소식을 접하자

구양 비디오 마을

구양 상사에서 운영하는 비디오 마을은 현재 나우누리와 천리안에 위치하고 있다. 이곳에서는 영화와 비디오에 관심을 가지고 있는 이용자들을 위해 비디오와 LD, 영화, TV 영화, 비디오 관련 일반 상식, 영화 배우에 대한 정보를 제공한다. 이용자 그룹뿐만 아니라 비디오 업에 종사하는 이들을 위한 포럼란도 운영되고 있다.

신씨네 영화 마을

신씨네에서 운영하는 영화 마을에서는 영화에 관한 전문적인 지식을 얻을수

있다. 영화 사전과 영화인 사전을 제공하며 헐리웃의 영화 흥행 자료 기록도 참고할 만하다. 그리고 영화평 게시판을 살펴보아서 다른 이들은 이 영화를 보고 어떻게 느끼는가를 알아보는 것도 흥미로울 것이다.

시네마 천국

시네마 천국은 하이텔에서 GO CINE를 통해서 들어갈 수 있는 곳이다. 하이텔 초창기부터 유일하게 있던 영화 관련 동호회에서 항상 새로운 영화가 극장에서 상영하기 이전에 이미 발빠른 회원들이 직접 시사회에서 본 느낌들을 생생히 게시판을 통해 전하고 있어서 좋은 영화를 보는 길잡이가 되고 있다. 그 외에도 영화에 대한 정보나 영화 기법 등을 함께 안내하고 있어서 영화광들에게는 더없이 좋은 동호회라 생각된다.

예술 기획 연극 네트

예술 기획에서는 연극인 및 무대 예술인과 관객을 이어주며 미처 자체 통신망을 구축하지 못한 공연 단체나 연극인들과의 만남을 주선한다. 또한 나우누리 가족과 무대 예술인이 채팅을 통해서 만나볼 수 있는 시간도 마련한다.



스크린은 최신 영화 정보를 제공하는 곳이다

스크린

영화가 뉴스, 극장 안내 및 영화사 소식 등을 제공하며 스타 앨범란에서는 여러 스타에 관한 뒷얘기들을 수록하였다.

방송에 직접 참여해보자

지금부터 몇 년 전만 해도 PC 통신으로 방송을 참여한다는 것은 상상도 못할 일이었다. 그러던 중 인기 라디오 프로그램인 2시의 데이트 에서 사용자 아이디를 하나 만든 다음 전자 메일을 받은 것이 시초였다. 지금은 각 방송사마다 대형 동호회나 포럼 식으로 각 BBS마다 마련해두고 있다.

가장 기본이 되는 것이 라디오 프로인데 이들 프로들은 시간대마다 모두 고유의 게시판을 갖고 있어서 이 게시판을 이용하여 신청곡이나 사연 등을 신청할 수 있다. 또한 라디오 프로그램들 중에서도 아예 컴퓨터 PC통신을 이용한 프로를 만들어서 많은 유저들의 직접적인 참여를 유도하고 있다.

그 외에 TV 프로 등에서도 방송 아이디어나 개그, 뉴스 제보 등을 받고 있어서 컴퓨터를 이용한 방송의 참여 빈도는 앞으로도 더욱 높아질 전망이다.



PC통신으로 라디오 프로에 참여할 수 있다. (화면은 MBC FM 박소현의 FM DATE)



만화 코너에서는 인기 작가의 만화를 매주 제공한다

홈뱅킹과 홈쇼핑을 사용하기

PC통신의 큰 매력 중에 하나가 가만히 컴퓨터에 앉아서 화상 정보 등을 이용해 상품을 보면서 가볍게 결재할 수 있는 것이 아닐까 싶다. 또한 바쁜 사람들을 위해 일부로 은행으로 가지 않고서도 안전하게 컴퓨터로 대부분의 은행 거래를 할 수 있는 것도 네티즌 시대가 낳은 큰 장점중의 하나이다.

우선 홈뱅킹이란 집안에서 은행 거래를 하는 것을 말한다. 현재 나우누리에서는 약 10개 정도의 은행과 계약을 맺고 서비스를 하고 있다. 각 은행마다 제공하는 정보 서비스에는 약간씩 차이가 있으며 대부분 해당 은행의 홈뱅킹 서비스에 가입해야만 제대로 사용할 수 있다. 물론 해당 은행과 이미 거래를 하고 있는 상태이어야 하며 온라인 상으로 가입이 완료되는 은행도 있으며 직접 은행에 가서 별도의 가입 절차를 거쳐야 하기도 한다.

홈쇼핑의 경우 최근에는 각 BBS들마다 제공하는 물품들이 매우 다양해졌으며 이에 참여하려는 업체들 수도 날이 갈수록 많아지고 있다.

특히 컴퓨터 관련 제품이며 소프트웨어는 물론이며 삐삐나 휴대폰 같은 통신 장비, 꽃 배달 서비스, 도서 주문, 음반 주문, 특산품 주문, 향수 주문까지 다양하다. 거래를 할 때에는 상대방 업체가 견실한 업체인지를 확인해야 되며 거래 수단 등을 제대로 확인해 볼 필요가 있다.

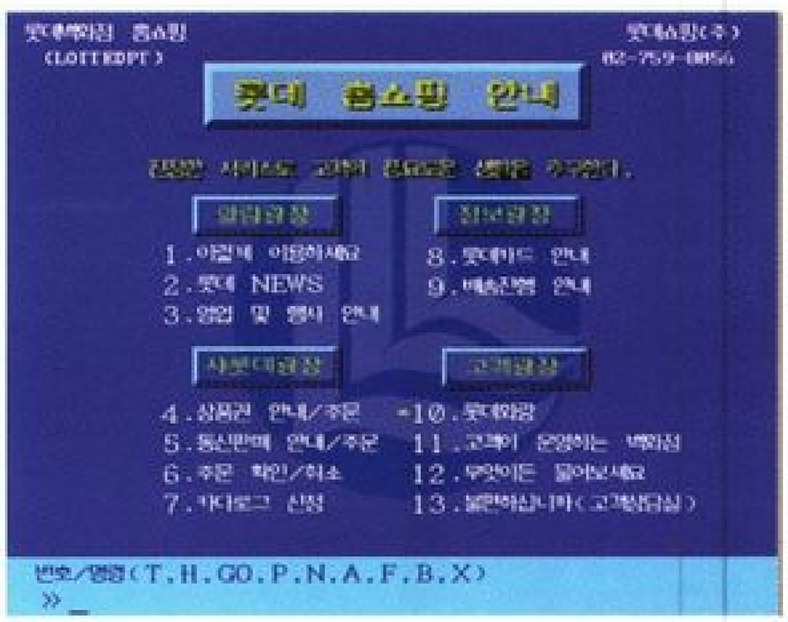
홈쇼핑에 대하여

우리는 공상 과학 영화를 통해 미래의 발달된 모습을 종종 보게 된다. 모든 집안일은 컴퓨터가 알아서 하게 되고 현찰은 필요 없이 간단히 카드로 모든 결재가 가능하며 밖으로 나갈 필요도 없이 집에서 필요한 상품을 간단히 받아볼 수 있다. 이러한 상품 구입 형태를 홈쇼핑이라고 하는데 이 항목을 선택하면 백화점에 가서 이것 저것 보고 힘들게 돌아다닐 필요 없이 원하는 상품 목록을 살펴보고 필요한 상품을 간단히 집안에서 주문하여 받아볼 수 있다.


나우누리의 소프트웨어를 통신으로 파는 한 업체



홈뱅킹 서비스를 지원하는 은행들이 늘고 있다



홈 쇼핑은 주문부터 배달까지 완벽히 업체에서 책임진다

그 외의 잡다한 정보를 얻을 수 있는 곳

우선 교통 정보란에서는 국내의 관광지나 항공, 철도, 고속도로 같은 교통편의 정보를 화상 통신으로 얻을 수 있다. 특히 관광지 정보는 지역별로 분할되어서 자신이 가고자 하는 인근 지역의 관광 유적지의 정보나 교통편들을 확인할 수 있어서 편리하다.

그 외에도 수시로 제공되는 프로야구 속보나 고속 도로 교통상황은 이제 통신이 실시간으로 사용자들에게 제공되는 시대를 마련했다. 또한 나우누리의 경우는 아예 연합 뉴스가 사용중에도 화면 하단에 수시로 나와서 유저 스스로가 뉴스를 보러 가지 않아도 자동으로 볼 수 있는 편리함을 지녔다.



관광 정보는 국내의 관광지를 지역별로 설명해준다

통신 중 나타나기 쉬운 문제점 대처법

1. 대화방에서 대화 도중 갑자기 어떤 유저가 욕설을 퍼붓고 이상한 행동을 취하는데 한창 대화가 무르익던 도중이라 대화방에서 나가기가 뭐하고 그 사용자만 몰아낼 수 없는 방법은 없을까요?

- 일반 사용자의 힘으로서 그것은 불가능하고 대화 거부 기능을 사용할 수 있다. 즉 대화방에 있는 사람들이 EX란 명령어를 타이핑한 다음 그 사람의 아이디를 입력하면 그 사람이 말하는 내용은 화면에 나타나지 않으므로 그사람이 아무리 자기 혼자 떠든다고 하여도 그것은 마짱 헛일이다.

2. 통신 중에 갑자기 화면이 느려지면서 아무런 키가 먹지 않는 경우가발생하는데 이것은 왜 그럴까요?

- 통신 인구가 늘어나다보니 통신에 접속한 후 화면의 스크롤 속도가 시간과 장소에 따라 다르게 나타난다. 대형 BBS들에 접속했을 때 화면 스크롤 속도에 영향을 미치는 것은 크게 두가지이다. 하나는 모뎀의 통신 속도이고 다른 하나는 타임 쉐어링이다.

모뎀의 통신 속도는 말 그대로 BBS에 접속할 때 고속 모뎀을 이용하여 고속노드로 접속했느냐 아니면 저속 모뎀을 이용하여 저속노드로 접속했느냐에 따라 다르다. 당연한 말이지만 고속모뎀을 이용하여 접속한 경우 그렇지 않은 경우보다 화면의 스크롤 속도가 빠르다.

하이텔이나, 천리안, 나우누리 같은 대형 BBS들은 여러 명이 접속할 수 있는 멀티 노드를 이용한다. 멀티노드에는 한 번에 수백명, 많은 경우에는 수천 명이 접속할 수 있다. 이렇게 수많은 인원이 접속을 하게 되면 대형 BBS들의 호스트 컴퓨터는 그때 접속한 사용자들의 명령처리에 필요한 사용 시간을 분배시킨다. 예를 들어 A라고 하는 컴퓨터는 한 시간에 60명을 실시간으로 처리할 수 있는 성능을 가지고 있다. 이 컴퓨터에 60명 이하의 사람들이 접속하면 컴퓨터는 모든 사람들의 명령에 실시간으로 처리한다. 만약 120명이 접속했면 이 컴퓨터는 120명의 일을 실시간으로 처리할 수 없기 때문에 이들의 명령을 처리하는데 각각 시간을 분배한다. 사용자가 내린 명령을 처리하는 시간을 분배하는 것을 타임 쉐어링이라고 한다. 타임 쉐어링 시간은 결국 사용자가 기다려야 하는 시간으로 접속한 유저가 많으면 많을수록 타임 쉐어링은 커지고 사용자 또한 많이 기다려야 한다. 이러한 이유로 유저의 접속이 많은 저녁 11시에서 새벽 1시경까지 대형 BBS들에 접속하는 경우 화면이 스크롤 되는데 오랜 시간이 걸린다. 따라서 이러한 대형 BBS들에 접속할 때는 사람이 많이 모이는 시간보다는 사람들이 많이 모이지 않는 시간인 새벽 시간이나 오전 시간을 이용하면 화면 스크롤을 기다리거나 통화 중으로 대기하는 시간을 줄일 수 있다.

3. 접속한 후에 갑자기 강제로 접속을 끊고 다시 접속을 하려고 하니 아이디 입력에서 다른 사용자가 아이디를 사용하고 있다는 메시지가 나오는데 아이디를 도용당한 것입니까?

- 이 문제는 바로 사용자가 강제로 접속을 끊어 호스트 상에서는 유령 아이디가 떠돌아다니는 것으로 인식하고 있는 것이다. 이러한 경우는 도용 당한 것은 아니나 일정 시간 동안 기다린 후에 호스트에서 제대로 접속 여부를 체크한 후에 다시 접속을 시도해야 한다.

4. 확장자가 VTX(그림 정보 파일)인 화일을 올리려면 어떻게 해야 할까요?

- 예를 들어 하이텔 화랑에 그림을 등록시키려면 확장자가 PDI인 화일이라야만 가능하다. 확장자가 PDI인 화일을 만들려면 일단은 하이스코프란 프로그램을 이용해야 한다. 하이스코프 프로그램은 일단 마우스가 있어야 하고 GO SWINFO2 자료실에 준비되어 있다. 일단 하이스코프로 그림을 작성하면 화일의 확장자가 HCS로 만들어진다. 이안에는 화일을 PDI로 바꾸는 화일이 마련되어 있으므로 다시 화일 변환을 하면 된다다.

5. 게시물을 읽던 도중 그 게시물을 쓴 사람에게 문의 등을 하고 싶은데 편지 메뉴까지 돌아가지 않고서 간단히 메일을 보낼 수 있는 방법이 없을까요?

- 하이텔의 경우는 게시물 읽기 도중 'S'라는 명령어를 사용하면 즉석에서그 사람에게 메일을 쓸 수 있다. 따라서 게시물을 올린 사람의 아이디를 일일이 노트할 필요 없이 직접 메일을 보낼 수 있다는 장점이 있다. 하지만 이 경우 배달일자 지정이나 삐삐 호출 같은 부가적인 사항은 지원되지 않는다.

6. 자료실에서 원하는 자료나 화일을 쉽게 찾는 방법에는 어떠한 방법이있을까요?

- 나우누리의 경우는 동호회 자료실과 일반 자료실이 어느 정도 연개되어서자료 찾기 코너에 들어가서 간단히 찾고자 하는 자료의 제목만 입력해주면알아서 찾게 된다. 그 외에도 전체 자료 목록이나 찾고자 하는 화일명을 지정함으로서도 찾을 수 있다.

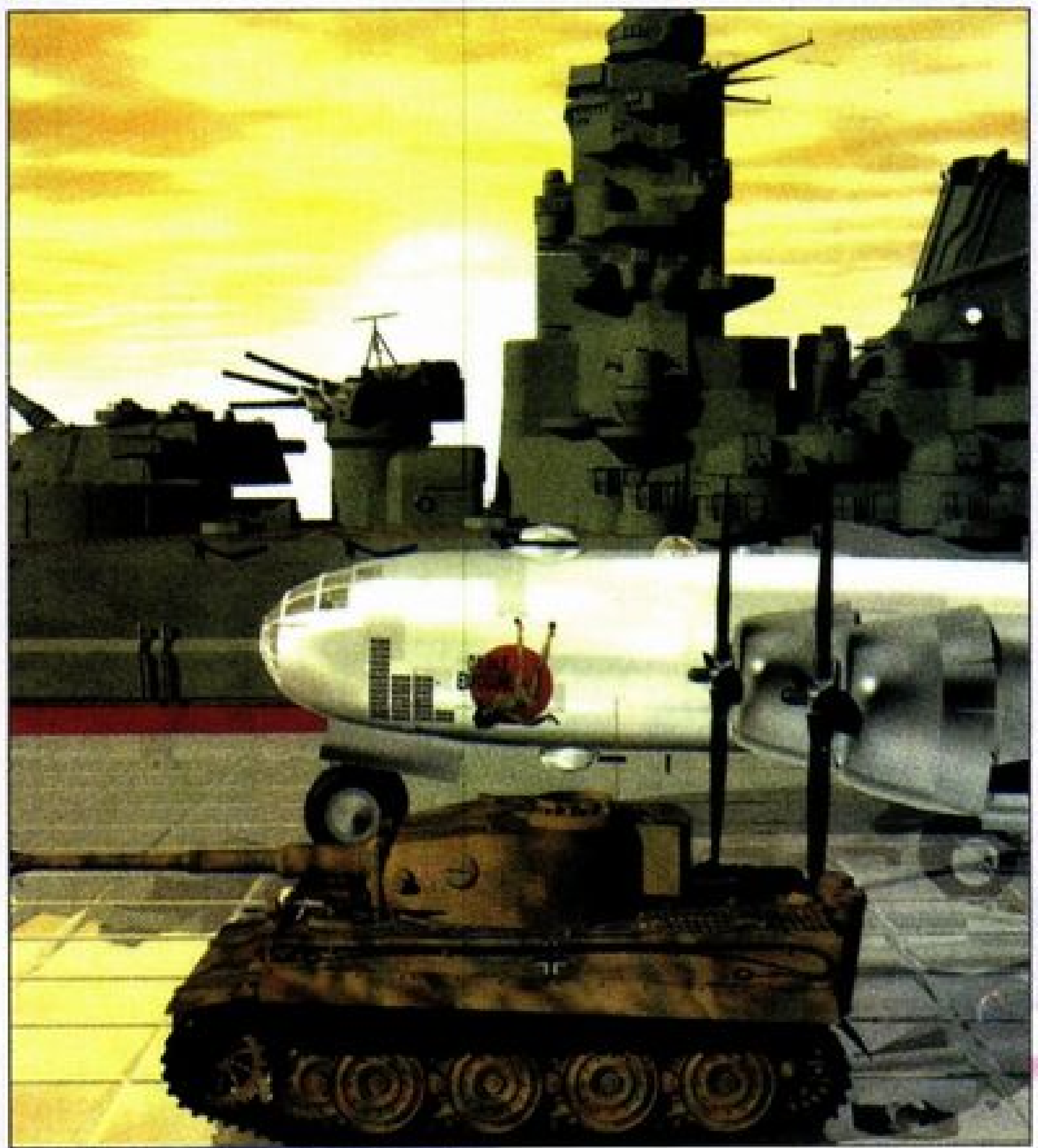
하이텔의 경우는 LT 명령어나 KW 주제어, LD 날짜 등 본지에서 다루었던 BBS에서 사용되는 명령어를 이용하면 어느 정도까지 원하는 자료를 찾을 수 있다. 하지만 하이텔의 경우는 각 분야별로 자료실이 분리되어 있고 동호회 자료실과 일반 자료실이 독립되어 있기 때문에 각각의 동호회를 모두 돌아다니며 찾아야 된다는 불편이 있다.

7. 자료 전송 도중 지나치게 에러메시지가 많이 출력되는데 이러한 현상이 발생하는 원인은 무엇인가요?

- 우선적으로 자신의 모뎀과 컴퓨터 시리얼 포트간의 부조화를 들 수 있다.

특히 고속 모뎀의 사용이 늘면서 16650 UART라는 새로운 시리얼 카드가 나와서 에러메시지를 어느 정도 해소시켜 주고 있다. 이 시리얼 카드를 이용하면 외장형 모뎀에서 발생되는 여러 가지 충돌성 플로우 등을 해결해줄 수 있다. 그리고 내장형 모뎀에서는 일부 제품들에서 이 방식을 취하고 있으므로 모뎀 구입 전에 알아보길 바란다. 다음으로는 현재 전화 선로의 문제를 들 수 있다. 만약 자신이 사는 지역의 전화 선로가 불안정할 경우 잡음이 자주 끼는 현상으로 CRC에러를 유발할 수 있다. 이 에러의 경우는 자주 전화를 끊기게 하며 아예 압축이 안 풀리는 현상이 발생할 수 있다. 선로 상의 문제는 주로 전화국과의 협의할 문제이므로 한번쯤 관할 전화국에 문의를 하여 선로 개설 신청을 하도록 한다.

마지막으로 지정 속도와 전송 속도가 맞지 않아서 생기는 문제이다. 이경우는 이야기나 각종 통신 에뮬레이터 상에서는 지나치게 MNP 속도를 의존하여 높게 맞출 경우 스크롤 상황이나 다운로드 상에서 호스트 쪽의 컴퓨터 선로 속도와 불일치하여 생기는 문제이다. 이럴 경우 유저 측에서는 빠르다고 느껴질지 몰라도 단지 모뎀에 무리만 주지 속도에서는 별 차이가 없다.



전략시뮬레이션 게임의 진수를 느껴보자!

대전략 (大戰略) for Windows

장 르	전략 시뮬레이션
제작사	시스템 소프트
유통사	다우기술(02-3450-4731)

최근 현대대전략EX가 발매되어 전략시뮬레이션광들의 관심을 끌었다. 이어 다우기술에서 후속작인 대전략 FOR WINDOWS를 출시할 예정이어서 또 다른 전략 매니아들의 관심을 불러 일으키고 있다.

발전된 대전략 시리즈

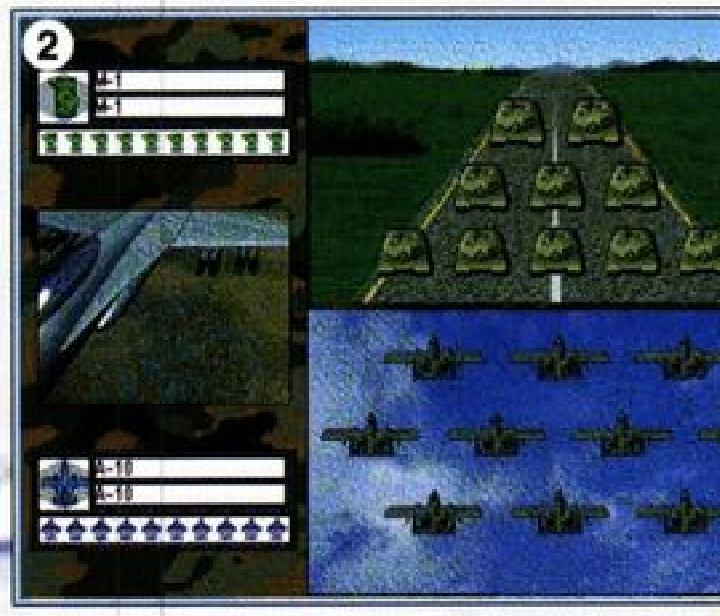
시스템소프트의 대전략 최신 씨리즈인 '대전략 For Windows'는 그동안의 대전략시리즈와는 다른 발전된 모습을 보여주고 있다. 그 중 가장 먼저 꼽을수 있는 것이 그래픽과 동영상이다. 얼마전에 한글화된 현대대전략 EX만 하더라도 단순하고 예전 대전략스타일을 유지한 그래픽과 단순한 동영상이 전부였다. 하지만 이번 '대전략 For Windows' 는 CD의 고용량을 십분발휘해서 20여가지의 동영상과 작지만 세밀한 여러 유니트 그림과 더욱 자세하고 화려해진 여러 지형들의 데이터들이 대전략을 더욱 화려하게 해준다.

두번째 꼽을 수 있는 것은 사운드 부분이다. 이번편은 MID파일로 지원되는 배경음악과 WAV파일로 지원되는 효과음 등이 사용되어 더욱 사실감과 박진감 넘치는 전투를 즐길 수 있다. 이제 대전략시리즈는 예전의 기존 내부스피커에만 의존하던 단순한 효과음만이 아닌 게임의 한 요소로서의 사운드를 보여주게 되었다. 이제 더 이상 스피커가 썰렁한 대전략이 아니게 된 것이다.

세번째로 시나리오부분도 더욱 보강되어 약 50여가지의 각기 다른 시나리오가 유저들을 기다리고 있다. 난이도 또한 소위부터 원수까지 10여가지로 다양해 초보자부터 숙련자까지 누구나 즐겁고다양하게 게임을 즐길 수 있다. 하지만 총 4개국만 선택 할 수 있어서 전작인 현대대전략 EX에서 5개국끼리 펼치던 미묘한 관계는 이뤄질 수 없게 된 점이 아쉬운 점이라 할만하다.

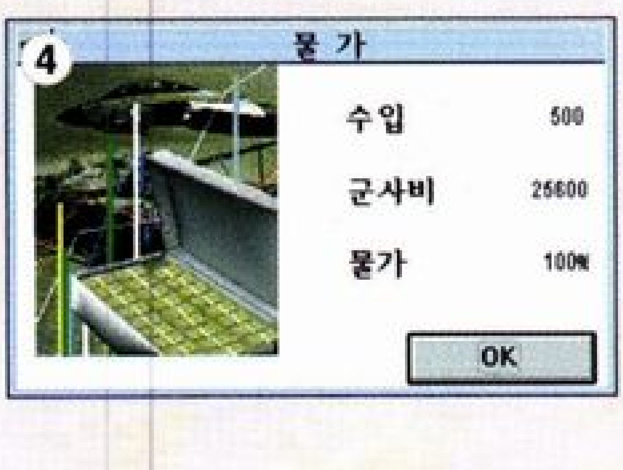
현대대전략 EX처럼 이번편도 페이즈를 사용한다. 하지만 현대대전략 EX에 있는 미사일 행동페이즈는 행동페이즈로 흡수되어서 수입➔보급➔보충➔행동➔생산 페이즈로 이루어졌다. 그리고 보급페이즈도 컴퓨터도 자동으로 처리해줘 계속 보급을 해야하던 유저들의 수고를 조금를 조금이나마 줄이게 된 것도 예전작들에 비해 나아진 개선점이라 할만하다. 대전략의 모든 시리즈가 그렇듯이 자신의 모든 페이즈를 마치면 1턴이 지난다는 것은 대전략플레이어에게는 상식일 것이다.

보충은 보충 1기마다 부대 가격의 10%이다. 하지만 물가에 영향을 받지 않으므로 물가가 매우 비쌀때는 오히려 보충을 하는것이 군자금을 아끼는 길이 될 수 있다. 또 신규부대는 경험치가 없지만 보충받은 부대는 그동안의 경험치가 있으므로 좀 더 빨리 에이스(★)로 갈 수 있다. 유니트마다 레벨이 있어서 레벨이 올라갈수록 공격력이나 방어력이 좋아진다. 기본은 E이고 A다음이 에이스인 ★이다. 유니트의 한계가 40개이니 레벨이 높은 부대가 많다면 엄청 유리할 것이다.



행동페이즈는 또다른 전략시뮬레이션 게임인 '은하영웅전설(銀河英雄傳說)'에 비교해본다면 전술모드라고 할 수 있다. 이동과 점령 그리고 보급선확립, 전투 등의 모든 행동을 이 페이즈에서 행한다. 이동명령시 아군의 유니트를 선택하면 이동할 수 있는 곳이 굵은 선으로 표시된다. 이동범위내에 점령을 하고픈 도시나 공장등이 있으면 그곳으로 이동 후 변환을 선택하면 바로 점령된다. 하지만 모든 유니트들이 점령을 시행할수 있는 것은 아니다. 점령이 가능한 유니트는 정해져 있기때문에 잘 선택해서 점령커맨드를 내려야 한다. 대전략의 어느 시리즈 듯이 유니트들에 대한 정보들은 필수적







이다. 또한 보급을 다음턴에 할 수 있으므로 보급 하고 싶은 유니트는 미리미리 보급가능지역으로 이동시켜야 한다.

전투의 방법도 크게 개선되어

전투의 방법은 크게 세가지로 나눌수 있다. 첫번째는 가장 기본적인 접근공격(接近攻擊)이다. 아군의 유니트와 적군의 유니트가 서로 인접해 있다면 공격을 할 수 있다. 유니트의 능력과 지형효과(地形效果)와 아군의 지원효과(支援效果)에 의해 적군에게 피해를 입힌다. 하지만 적군도 같이 공격하기 때문에 아군 유니트도 피해를 입게 된다.

두번째는 간접전투(間接戰鬪). 사정 거리가 2헥스(HEX) 이상의 무기로 2헥스 이상 떨어져 있는 적군 유니트에게 공격을 할 수 있다. 공격 받은 적군은 인접상태가 아니기 때문에 반격을 하지 못한다. 하지만 알아둘것은 간접 공격은 이동 후에는 할 수 없으므로 공격보다는 수비에서의 비중도가 더 크다고 볼수 있다. 간접공격중 또 하나 메가 헥스 공격이라는 것이 있는데 이 공격은 대지 로켓 부대만이 수행 할 수 있다. 하나의 적 유니트에 간접 공격하는 것과는 달리 공격당한 유니트의 주변으로부터 6헥사에도 모두 피해를 입힌다. 피해정도는 중심부의 반. 이 공격방법 사용시에 주의점이 있다. 사정거리핵사안에 있는 아군도 피해를 입게 되므로 사용하기전에 한번은 지도를 살펴보는 것이 좋을 것이다.

세번째는 조우전(遭遇戰). 이동 중 수색거리 밖에 있는 적과 만났을 때 숨어서 기다리고 있던 적군에게 일방적인 공격을 받는 것이다. 피해도 크고 반격도 할 수 없다.

행동페이즈가 끝나게 되면 생산 페이즈로 들어가게 된다. 다음 턴에 사용할 유니트를 생산하는 것으로 아군의 유니트가 40개가 되면 더 이상 생산을 하지 못하게 된다. 생산이라고 해도 곧 유니트가 맵 상에 등장하는 것은 아니고 건물 내에 내장되어 다음 턴의 행동 페이즈 때 건물 내에서 나와 행동하게 된다. 생산이 가능한 곳은 수도와 공장, 조선소뿐이다.

그리고 생산할 수 있는 유니트는 각 국가마다 다르고 각 국가마다 유니트들의 특징이 존재한다. 각 국가들의 특성들을 살펴보면 아메리카(미국)는 종류도 풍부하고 우수하지만 타국가와 비교해보면 가격이 조금 높다. 러시아는 아메리카에는 뒤지지만 비교적 균형이 잡혀 있고 우수하다고 볼수 있다. 잉글랜드는 종류는 적지만 대부분이 우수한 유니트라서 균형이 잡혀 있다. 프랑스는 무기 수출 대국답게 성능이 좋은 유니트가 많다. 도이치(독일)는 육군은 우수하지만 공군과 해군이 약하다. 일본은 높은 가격의 우수한 병기가 많지만, 방어 위주이며, 항모가 없어서 해군력이 약한편이다. 중국은 종류도 다양하고 값도 싸지만 성능이 떨어진다. 스웨덴은 공격용 함선이 없어서 해군력이 약하다. 이스라엘은 육군과 공군은 정예이지만 해군은...

마지막으로 이탈리아는 이스라엘과는 반대로 해군은 뛰어나지만, 육군과 공군은 상당히 약하다. 슬픈일이지만 한국은 등장하지 않는다.

또한 양국간에 동맹을 맺을 수 있어서 연합작전도 펼칠 수 있는 재미를 준다. 동맹은 게임시작전에 맺을 수 있으며 절대 파기하기 못한다. 동맹을 맺으면 '동맹국의 부대는 공격할 수 없고 도시와 공장등도 점령 할 수 없다. 하지만 동맹국의 수색 범위에 있는 적을 발견할 수 있으며 동맹국의 건물에서 보급을 받을 수 있다.' 동맹국이 승리하면 자신도 승리자가 되고 게임은 종료하게 된다.



건물	보급	보충 · 수리	생산	수납수	수색거리	수입
수도	지상	지상	지상	6	5	500
도시	지상	지상	--	3	1	300
공항	공중	공중	--	6	1	--
공장	지상 · 공중	지상 · 공중	지상 · 공중	4	1	--
조선소	해상	해상	해상	3	1	--
항구	해상	해상	--	3	1	--
레이다기지	--	--	--	--	6	--

병기 특성 설명

● 공중 부대

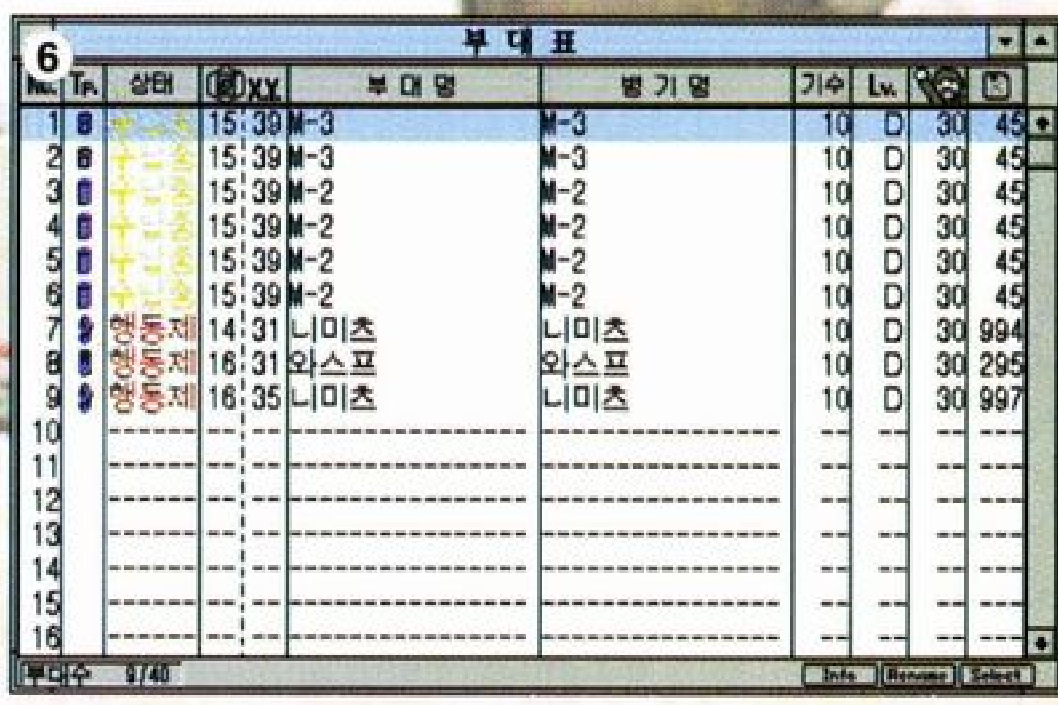
전투기	적국의 공중 부대를 요격하는 것이 임무. 지상 부대를 공격하기는 힘들다 (F-15스트라이크 이글 등)
공격기	주로 지상 부대의 격파를 맡는다. 공중전엔 약한 경우가 많다 (A-10 선더볼트 등)
VTOL기	수직이착륙기. 속도는 느리지만 보급차에서 연료 보급이 가능(해리어 등)
수송기	지상 부대를 적재하고 공수하는 것이 임무
공격 헬기	지상부대에 대한 공격을 주 임무로 하는 헬기. 대공 화기에 약함 (AH-1 휴이 코브라 등)
수송 헬기	원래 헬기이지만, 보병으로 변형하여 점령을 할 수 있다.

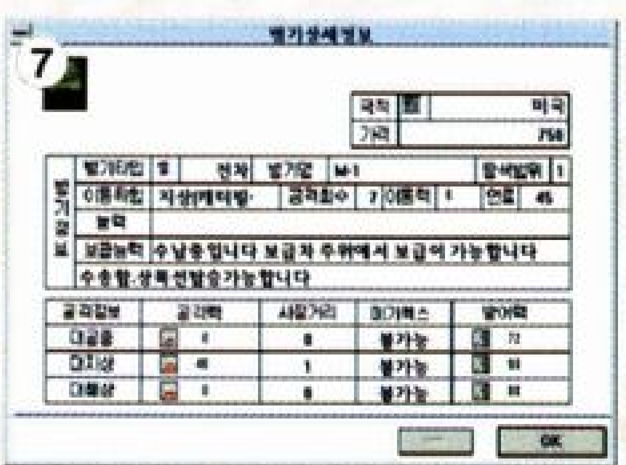
● 지상 부대

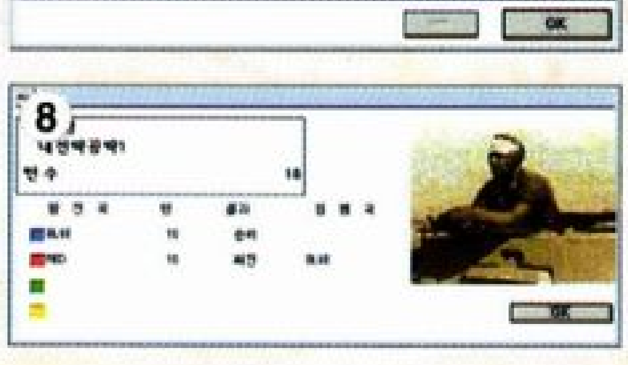
전차	지상 부대에 대한 공격력이 높다. 육상전의 중심 (M-1 에이브람즈 등)
경전차	대개 전차보다 공격력이 낮지만 수송기에 적재 가능.
정찰차	공격력이 낮지만 속도가 빠르며 수색 범위도 넓다.
수송차	원래 차량이지만 보병으로 변형하여 점령을 할 수 있다.
자주포	적부대와 근접하기 않아도 장거리포로 공격할 수 있다(패트리어트 등)
대공차량	공중 부대에 대한 공격에 적합하지만 지상 공격이 가능한 것도 있다 (로란드 등)
보급차	모든 지상 부대와 헬기, VTOL기에 연료와 탄약을 보급할 수 있다.

● 해상 부대

항모	일부의 항공기를 적재할 수 있지만, 지상 부대에 대한 공격은 하지 못함 (니미츠 등)
소형 항모	헬기와 VTOL기를 적재할 수 있는 소형의 항모
전함	각종 미사일이나 포로 공중,지상,해상에 무관하게 공격할 수 있는 함선
양륙함	지상 부대를 적재 가능. 해안에서의 적재. 하차가 가능하다.
수송함	지상 부대를 항에서 항으로 수송하는 함선. 공격에는 무력하다.







❶공격가능범위가 표시된 실행화면
❷전투장면 (전투기 -> 전차)
❸대전략의 주 실행화면
❹한 턴이 끝나고 나오는, 물가, 수입 등의 정보 윈도우
❺맵을 오픈하기 위한 선택화면
❻플레이어의 현재 부대의 상태를 나타내는 부대표
❼병기의 상세 정보표
❽게임에 승리했을 때 나오는 통계표

파이어월(Firewall)

멀티 플랫폼으로 제작한 슈팅 게임



장 르	아케이드
제작사	LG소프트웨어(02-3459-5834)

LG소프트웨어에서 미국의 개발업체인 Visionary Media와 손을 잡고 개발한 파이어월은 3DO, PC용으로 4월 초에 발매될 예정이다.

멀티 플랫폼으로 제작

파이어월은 LG소프트웨어에서 1년의 개발기간과 100만불이상의 개발비를 들여 제작한 3DO용 및 PC용 게임으로 LG소프트웨어가 미국의 개발업체인 비져너리 미디어(Visionary Media)와 함께 양사의 20여명 개발인원을 투입한 아케이드 게임이다. 파이어월은 처음부터 영문판으로 제작하고 기획 및 시나리오 작성에서부터 프로그래밍까지 현지에서 진행시킴으로 현지 게이머들의 성향과 수준에 맞추어 개발하였다.

뿐만 아니라 한글판 파이어월도 함께 제작하여 국내 게이머들에게도 선보일 예정이다. 따라서 3DO용과 PC용 파이어월은 영문판과 한글판이 동시에 출시하게 된다.

파이어월은 서기 2024년, 반란을 일으킨 인공지능컴퓨터(미라12)가 지구를 지배하기 위하여 설치한 [파이어월]이라는 방어벽을 깨뜨리고 지구를 구하는 내용으로 되어있다. 파이어월은은 기존의 게임들과는 달리 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 3차원의 그래픽 영상을 통한 풀 스크린 그래픽을 이용하여 사실적인 현실감과 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있는 플라잉 아케이드 스릴러(Flying Arcade Thriller)형의 게임이다. 또한 고도의 압축기술과 정교하게 결합된 스프라이트 애니메이션 오버레이(Sprite Animation Overlay)기술을 사용하여 다양한 상황을 연출하므로 게이머가 3차원 영상속에서 마음대로 누비고 다닐 수 있다. 그리고 현실감 넘치는 3차원 영상과 이를 CD ROM에서 플레이 할 수 있도록 만드는 비디오 합성 기법을 사용한 3분가량의 애니메이션이 10개로 구성되며 각 스테이지사이에는 상황전개에 따른 짧은 비주얼 신들이 포함되어 흥미를 더해준다.



가상현실의 파이어월을 통과하라!

파이어 월은 거대한 스케일의 가상 현실 세계를 창조해 내고 있는 미라콤의 진화형 컴퓨터 베이징의 중심부를 지키고 있는 방어벽이다. 단지 2개의 해커 탐침기만이 이 공포의 방어벽을 통과했는데 그들이 작동할 수 있던 수 초동안에 보내온 영상은 참으로 충격적인 것이었다. 그 벽은 해저 밑 절벽의 뾰쪽한 기둥모양을 하고 있었으며 복잡하게 얽혀 있는 센서들로 구성돼 있었다. 그리고 사방으로 끝없이 뻗어 나가며 모든 행동을 막아내고 제어하는 포트가 그 위력을 더해 주고 있었다. 이 벽은 단지 한가지 목적만을 위해 인간의 지능을 소유하게 된 것이다.

2024년 6월 2일 미라콤 주식회사의 인공지능 중심부인 미라 12가 인간에 의해 조종되고 있는 다국적 기업의 모든 시스템을 장악하는 사태가 발생하게 되었다.

아시아에 있는 미라콤의 중심부는 전시 체제로 돌입하게 되었고 미라 12는 세계를 통제하고 있는 연합 기구에 전쟁을 선포하게 되었다. 그들의 목표는 전세계의 지배였다.

몇 주 동안 미라콤 주식회사의 병력은 전격전을 벌이면서 아시아의 6백5십만 평방 킬로미터에 이르는 지역을 점령하게 되었다. 반란군과 연합 기구의 군대들은 모두 후퇴를 거듭하게 되었고 모든 섹터의 세계적인 통신망들은 자체적인 보안을 위해서 스스로 연결선을 절단하게 되었다. 거대한 벽을 앞에 두고 새로운 왕국을 건설한 미라 12는 다음과 같은 최후의 통첩을 선포하게 되었다. 그리고 그 뒤를 이어 다른 도시 또한 비슷한 운명에 처할 것이라는 것이다. 이제 이 재앙을 막아낼 수 있는 유일한 방법은 사악한 미라 12를 파괴하기 위해 그것을 보호하고 있는 가상 현실의 파이어 월을 통과할 수 있는 비밀 요원을 침투시키는 것이다. 그 비밀요원이 바로 게이머인데...



파이어월의 주요 특징
- 해외공동개발 작품
- 현실감과 박진감 넘치는 플라잉 아케이드 게임
- 10가지 액션/어드벤처 레벨로 구성된 스토리

효과적인 무기 배치가 있어야...

파이어 월의 가장 큰 특징은 적마다 효율적인 무기가 다르다는 것이다. 예를 들면 첫번째 스테이지에서 지상의 목표물은 선더볼트(Thunderbolt)가 공중의 목표물은 바이퍼(Viper)가 적당하며 무기를 잘못 사용하였을 경우에는 아무리 약한 적이라도 쉽게 파괴되지 않도록 되어 있다. 그리고 보스 역시 적당한 무기를 선택해야 하는데 보스의 경우는 부분적으로 바이퍼가 알맞는가하면 다른 부분은 선더볼트를 선택해야만 파괴될 수 있도록 되어 있다. 각 스테이지마다 성공했을 경우 그 다음 스테이지에 관한 정보를 알 수 있는 비주얼 신이 들어가 있으며 게임의 진행 중에 들려주는 음성정보를 유심하게 듣고 거기에서 힌트를 얻어 진행할 수 있도록 되어 있는 것도 이 게임의 특징이라고 할 수 있다. 전체적인 그래픽은 상당히 뛰어난 편이며 컴퓨터 그래픽 위에 실사를 오버랩하여 화면을 구성하였다. 그러면 이제 [블루야로]라는 암호명으로 미라12를 파괴하라는 임무를 띄고 발진하자.











각 스테이지 소개

파이어 월은 10개의 스테이지로 이루어져 있고 마지막에는 미라 12 인공지능과 결전을 벌이게 된다. 게이머는 동맹 단체들이 알려주는 단서를 토대로 목표에 도달하도록 한다. 파이어월을 통하여 그 안에 숨어 있는 인공지능을 찾아내서 파괴하도록 한다.

연안 방위

해안 도시 양장시에서 공격을 감행하면서 히데오 나가이 교수의 연구실이 있는 위치를 파악한다. 그리고 그곳에서 단서를 얻은 후 래드 드래곤의 본부가 있는 위치를 알아내도록 한다.

광지 협곡

단서를 해독한 후 주의를 기울이며 나가이 교수가 기다리고 있는 래드 드래곤 저항군 본부로 향하도록 한다. 나가이 교수는 한때 미라콤의 보안 시스템을 설계했던 사람으로 그의 지식과 저항군 커멘드 센터의 도움없이는 이번 작전을 성공시킬 수 없다.

거대한 벽

거대한 벽주위에 있는 숲을 찾아낸 후 그곳의 위력을 약화시킨 후 사이버 게이트를 통해 미라콤의 사이버 스페이스로 집입하도록 한다.

정문 방어

미라콤의 사이버 스페이스 안으로 들어가게 되면 게이머는 가장 먼저 패스코드를 물어 오는 방어 시스템과 만나게 된다. 여기서는 나가이 교수가 알지 못했던 보안 통신망으로 라인을 변경시키기 위해 해커와 접촉을 갖는 것이 무엇보다 중요하다. 경비병과 주위를 날아다니는 정찰대를 제거하기 위해서 헥스리퍼 1.0(Hexripper 1.0)를 사용하도록 한다. 그리고 해커들의 단서를 얻기 위해서 접근 도구(Access Tool)를 사용하도록 한다.

미라콤 안내 통신망

통신망 속의 사이버 터널을 통해 게이머는 미라콤 사이버 스페이스의 또 다른 지역에 도달하게 된다. 이곳은 미라콤의 광대한 데이터들이 통과하는 라인일 뿐 아니라 해커가 화일을 전송할 수 있는 통로이다. 중요한 정보와 무기, 도구들은 모두 이곳에서 획득할 수 있다. 여기서 살아남기 위해선 최대한 빨리 그것들을 찾아내야 한다. 우선 업그레이드를 하기 전에 접근 도구(Access Tool)를 사용하도록 한다. 그리고 공포의 정찰 부대의 공격을 조심하도록 한다.

빛의 도시

여기는 소위 미라콤 컴퓨터 시스템의 [보석 상자]라고 불리는 곳으로 보안이 매우 철저하게 지켜지는 곳이다. 여기에는 데이터베이스, 허브 통신, 연구 및 개발실이 자리잡고 있다. 이곳을 통과하기 위해서는 특수키를 발견해야만 한다. 도시를 통과하는 와중에 자주 생기는 주위 배경과의 충돌이 위험성을 더해 줄 것이다. 가끔 사용하는 컴퓨터 해킹이 보안 정보통신의 퍼즐을 푸는데 도움을 준다. 여기에서 다른 지역으로 이동하기 위해서는 파이어월과 미라 12를 제거할 수 있는 프로그램과 여러 정보들을 수집해야 한다.

데이터 청소

벌집 모양으로 구성되어 있는 지역으로 이곳에서 모든 데이터들이 저장되고 재결합하거나 제거된다. 여기서 게이머의 사이버 쉽 또한 데이터 제거와 같은 운명에 놓이지 않도록 조심해야 한다. 이곳이 특별히 보안이 철저한데는 특별한 이유가 있다. 미라 12가 이곳에 어떤 특별한 프로그램을 묻어 놓았으므로 패스키가 필요하다.

경계선 방어

이곳은 파이어 월 앞쪽에 놓여 있는 최후의 방어선이다. 이곳은 인공지능 중심부를 지키기 위해 만들어진 곳이지만 끔찍한 장애물 코스를 통과하다 보면 오히려 미라 12의 즐거움을 더해 주기 위해 만들어진 듯한 느낌을 갖게 될 것이다. 이곳을 통과하기 전에 무기의 준비를 확실한지 확인을 하도록 한다.

파이어 월

미라12와 게이머 사이에 놓여 있는 최후의 방어막이다. 이 벽 어딘가에 컴퓨터 중심부로 통하는 방이 있지만 그곳을 찾아내기 위해서 최선을 다해야 한다.

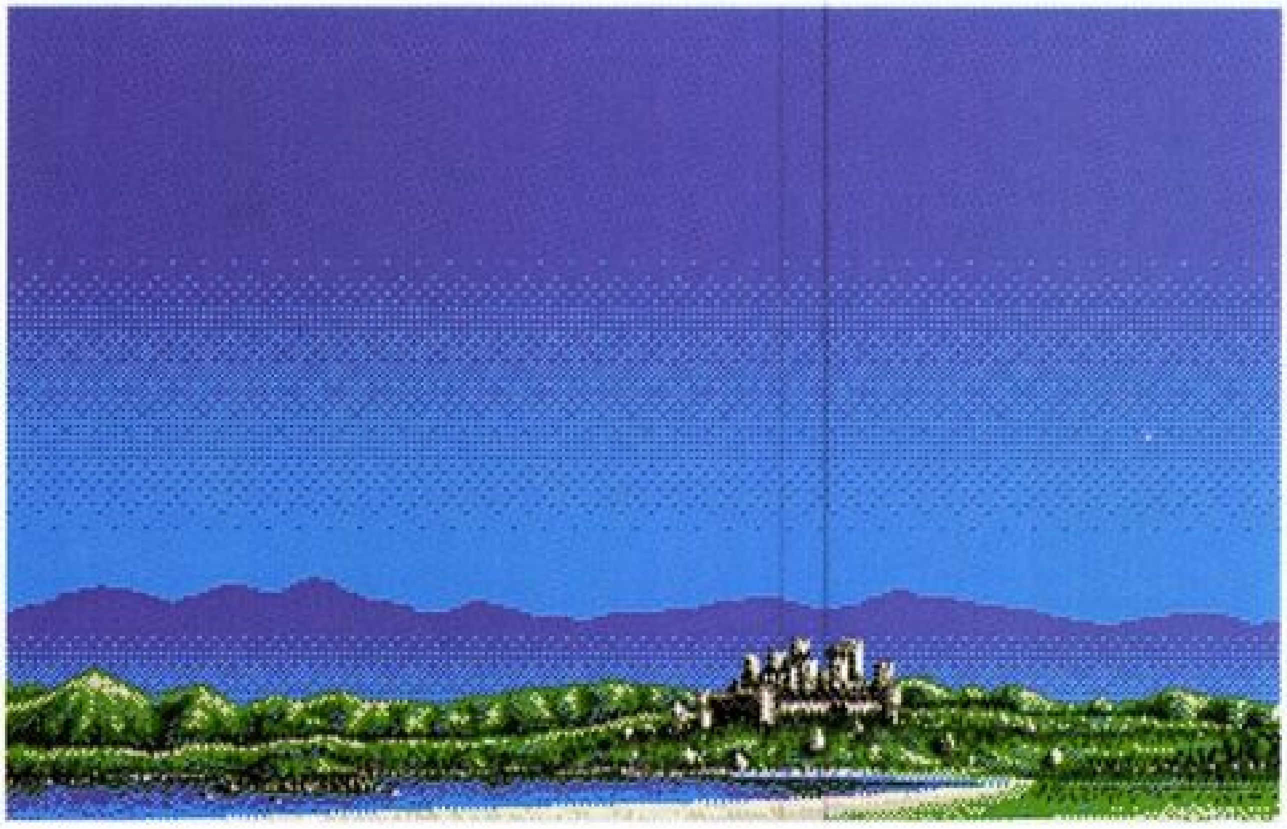
최후의 대결

어렵게 꼬여 있는 퍼즐을 풀고나면 게이머의 미라 12와 일대일로 대면을 하게 된다. 이제 게이머는 파리가 불바다로 휩싸일 시간 전에 최후의 결전을 마무리 지어야만 한다. 결전이 시작될 때 미라콤의 이상한 사이버월드에서 빠져 오는 것만이 게이머의 승리할 수 있는 유일한 방법이다. 만약 이곳을 빠져 나오게 되면 게이머 뒤쪽에 놓여진 미라 12가 산산히 부숴지는 장관을 목격할 수 있다.

마스터 오브 몬스터즈 화이날

신세대형 삼국지 시뮬레이션

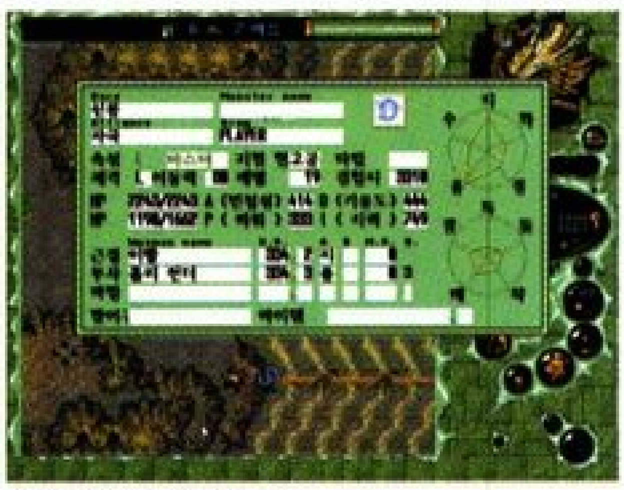
장 르	롤플레잉
제작사	시스템 소프트
유통사	다우기술(02-3450-4731)



마스터 오브 몬스터즈 화이날은 대전략 시리즈를 출시한 바 있는 시스템 소프트의 작품으로 아스가르드와 니블헬의 사이에 있는 미드가르드라는 전설의 세계를 배경으로 하는 게임이다.

전략의 요소가 가미된 롤플레잉 게임

마스터 오브 몬스터즈에서 게이머는 몬스터군단을 지휘하는 마스터가 되어 적의 마스터를 없애고 모든 세계를 정복해나가야 한다. 이 게임의 기본적인 운영 방식은 대전략 시리즈와 비슷하여 전략 게임의 형태를 띠고 있지만 아이템이나 레벨 등의 요소들이 대거 도입되어 롤플레잉적인 요소들이 많이 가미되어 있다. 일정한 아이템이나 경험치의 축적으로 인한 레벨의 변화는 다양한 마법의 사용을 가능하게 해주며 기본체력과 정신력도 레벨의 상승에 따라 강화되어 나간다. 레벨을 올리는 것은 전투를 통한 경험치의 축적이나 성장석이라는 특수한 아이템을 통해서만 가능한데 후반으로 갈수록 적군 몬스터들이 강력해지므로 아군의 몬스터를 최대한 빨리 레벨업시켜 최후의 전투에 대비해야 한다.



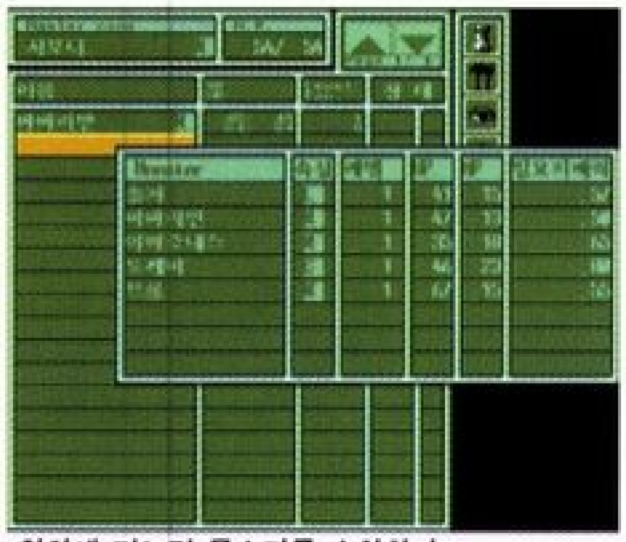
마스터의 상태를 본다



자형표시 화면

게임을 시작하면 게임의 배경이야기가 나온 다음 마스터를 선택하고 몬스터를 소환하여 세계를 정복해 나가야 한다. 각 세계 지도의 한 부분씩을 점령해 나가는데 한판이 끝나면 몬스터들을 정리하고 아이템을 구입하거나 처분하며 이 아이템들을 몬스터에게 장착하여 능력을 높일 수도 있다. 단 아이템 중에 성장석이나 해독초, 약초 등의 아이템은 소지하고 있는 몬스터 스스로 사용할 수 없고 옆의 동료들이 던져줘야 효력을 발휘하는데 이렇듯 특수한 사용방법의 아이템들에 유의해야 한다.

또한 아이템중에서 무기나 방어구는 각 몬스터별로 장비할 수 있는 것과 없는 것이 있으니 이점에도 신경을 써서 아이템을 구입해야 한다(각 아이템에 클릭하면 장착가능한 몬스터의 명단이 우측에 나오므로 참고가 될 것이다).



휘하에 거느린 몬스터를 소환한다



마스터를 선택한다

몬스터의 종류

게임에 등장하는 몬스터는 여러 가지가 있는데 이들은 각각의 환경을 가지고 있어서 최적의 환경에서 최고의 능력을 발휘하도록 설계되어 있다. 육지, 수중, 공중, 지하 등의 여러 가지 환경에 따라서 이동력과 전투능력 등이 매우 다양하게 나타나므로 각 영역의 몬스터를 골고루 양성하는 것이 좋다. 이 게임에 등장하는 몬스터들을 살펴보면 다음과 같다.

게임의 특징은 마스터가 구사할 수 있는 다양한 마법에 있으며 또한 몬스터의 속성에 따라 능력의 변화가 심하다는 것도 특색이다. 마법은 여러 가지 종류가 있는데 이는 공격마법, 치료마법, 적의 능력을 일시적으로 약화시키는 약체화마법, 아군의 능력을 일시적으로 높이는 강화마법 등이 있다. 각각의마법에도 그 속성이 있으며 이러한 속성에 따른 특성을 지닌다(예를 들어 영체에게는 물리적인 속성의 공격이 잘 안 통한다).

몬스터의 속성은 세 가지가 있는데 이는 태양에서 힘을 얻는 Law, 시간대에 구애받지 않는 안정형인 Neutral, 그리고 어둠의 혼돈에서 힘을 얻는 Chaos가 그것이다. 이러한 속성에 따라서 몬스터의 능력의 변화가 다양해진다.

전투 중 손실된 체력이나 마력은 마을, 마법의 탑이나 마법의 샘에서 보충할 수 있으며, 마법의 탑이나 샘을 많이 점령할수록 한턴마다 보충되는 마스터의 마력이 향상되기 때문에 마법을 마음껏 사용할 수 있다. 전투중에는 성벽이나 성에서



아이템을 구입한다

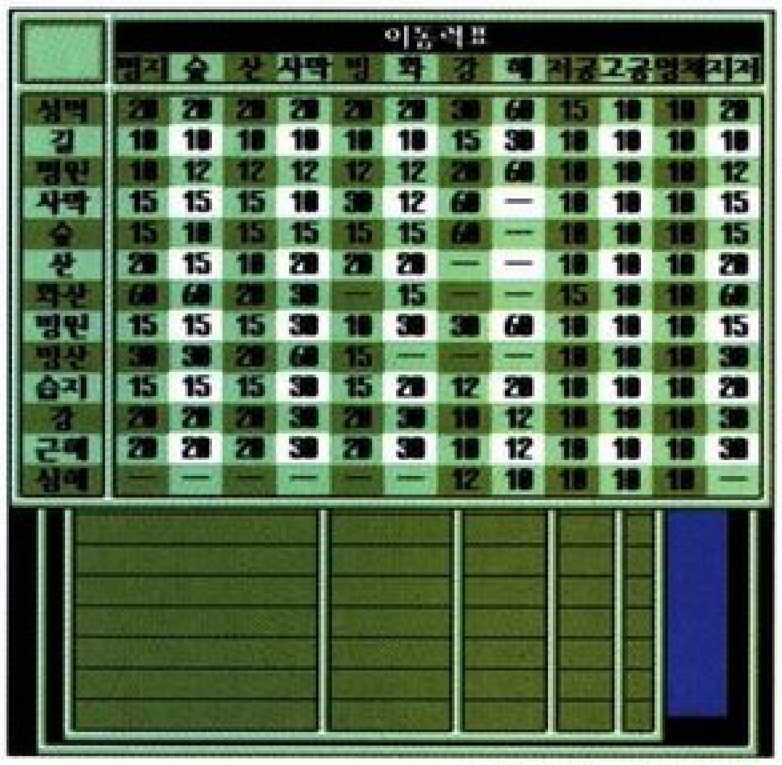


지형방어율표

엔젤 계열	공중을 날아서 이동하는 몬스터로 엔젤-아크, 엔젤-캘빔-세라핌의 네가지 클래스가 있다
엘프 계열	숲속에서 활동하는 몬스터로 엘프-하이, 엘프-마스터, 엘프-엘프, 킹의 네가지 클래스가 있다
페가서스계열	공중을 날아서 이동하는 몬스터로 페가서스-모노, 페가서스-천마-기린의 네가지 클래스가 있다
용 계열	공중을 날아서 이동하는 몬스터로 체력과 전투력이 높은 강력한 몬스터이다. 용-지룡-천룡-신룡의 네가지 클래스가 있다
고렘 계열	지상을 걸어서 이동하는 몬스터로 샌드 고렘-스톤,고렘-아이언 고렘-가고일의 네가지 클래스가 있다
솔져 계열	지상을 걸어서 이동하는 일반 인간으로 무기와 방어구를 착용해야 능력을 발휘할 수 있다. 솔져-파이터-펜서-히어로의 네가지 클래스가 있다
칼쵸너	산속에 사는 몬스터로서 전투시에 종종 도망을 친다
바바리안계열	지상을 걸어서 이동하는 인간으로 무기와 방어구를 착용해야 능력을 발휘할 수 있다. 바바리안-버서커-디스트로이어-다크 히어로의 네가지 클래스가 있다
아마조네스 계열	지상을 걸어서 이동하는 인간으로 무기와 방어구를 착용해야 능력을 발휘할 수 있으며 바바리안 보다 좀 더 민첩한 것이 특성이다. 아마조네스-레이디 나이트-투희-월큐레의 네가지 클래스가 있다
우드 엘프 계열	숲속에서 활동하는 몬스터로 우드 엘프-라이트 엘프-엘프 로드의 네가지 클래스가 있다
페어리 계열	겁이 많은 몬스터로 페어리-픽시-스프라이트의 세가지 클래스가 있다
트롤 계열	지상을 걸어서 이동하는 몬스터로 민첩성은 떨어지나 힘은 강력하다. 트롤-타이탄-콜로서스-헤카톤케일의 네가지 클래스가 있다
머메이드계열	수중에서 활동하는 몬스터로 마법공격이 주특기이며 머메이드-멜로우-사이렌의 세가지 클래스가 있다
서펜트 계열	용과 비슷한 강력한 몬스터로 수중에서 그 위력을 발휘한다. 서펜트-시 드래곤-리바이어던의 세가지 클래스가 있다
스노우드래곤 계열	공중을 날아서 이동하는 몬스터로 얼음의 속성을 가진 몬스터이다. 스노우 드래곤-화이트 드래곤-아이스 드래곤-실버 드래곤의 네가지 클래스가 있다
라이온	기동성과 공격력이 균형을 이룬 표준형 몬스터이다
데몬 계열	낮에는 약하지만 밤이 되면 강해지는 몬스터로 데몬-아크 데몬-레서 데몬-그레이트 데몬의 네가지 클래스가 있다
미스트 계열	영체로 어느 공간이든 구애받지 않고 이동할 수 있으나 이동력은 그리 높지 않다. 영체라는 특성 때문에 물리적인 공격에 의한 피해는 거의 받지 않는다. 미스트-레이스-팬텀-스펙터의 네가지 클래스가 있다
스켈톤 계열	생명이 없는 몬스터로 한번의 공격으로 죽이지 못하면 체력이 다시 보충되어 버리는 특성을 갖는다. 스켈톤-좀비-굴-와 이트의 네가지 클래스가 있다
배트 계열	저공을 날아 이동하는 박쥐로 배트-블랙 배트-골드 배트-뱀 파이어의 네가지 클래스가 있다
드래곤 계열	공중을 날아서 이동하는 몬스터로 불의 속성을 가진다. 드래곤-레드 드래곤-파이어 드래곤-골드 드래곤의 네가지 클래스가 있다
리져드 맨 계열	사막에서 활동하는 기동성이 높은 몬스터로 리져드 맨-히드라-바실리스크의 세가지 클래스가 있다
도깨비 계열	야간의 격투전에 능한 몬스터로 도깨비-야차-나찰-아수라의 네가지 클래스가 있다
울프 계열	기동성이 뛰어난 몬스터로 울프-헬 하운드- 버젠트-켈베로스의 네가지 클래스가 있다
스콜피온	독침을 무기로 사용하는 몬스터이다

전투를 행하면 가장 강한 방어효과를 나타내는 등의 지형적 요인도 많이 작용하여 전투의 변수가 다양하며 다른 세계로 공간이동할 수 있는 워프게이트 등의 장소가 제공된다.

게임에서 마스터가 가장 신경써야 할 요소는 자기자신의 체력과 마력, 그리고 휘하의 몬스터부대이다. 일단 마스터의 체력과 마력을 꾸준히 올려야 하는데 이는 마력이 높을 수록 많은 몬스터들을 지휘할 수 있기 때문이며 마력이 부족하면 부하 몬스터가 배반하는 일도 일어나기 때문이다. 일단 마스터의 마력이 허용된다면 그 범위 내에서 휘하에 거느릴 수 있는 몬스터의 숫자는 거의 무제한이라고 보아도 무방하다. 그러나 많은 수의 몬스터보다는 소수정예로 강력한 몬스터부대를 양성하는것이 게임을 진행하면서 오히려 유리하게 작용할 것이다. 거듭된 레벨업으로 클래스 체인지를 행하는 몬스터는 매우 막강한 힘을 발휘하며 이전에는 발휘할 수 없었던 전투력을 발휘할 수 있다. 대개 몬스터들의 클래스는 3-4개 정도가 있는데 각각의 클래스는 레벨업을 7-12번 정도 해야 한클래스를 상승할 수 있다. 이러한 레벨업은 아이템과 전투를 통한 경험치의 축적으로만 가능하므로 반복적인 전투를 통해 경험치를 쌓아야 할 것이며 초반에는 적의 마스터 보다는 모든 휘하 몬스터들을 먼저 없애면서 경험치를 최대로 축적하길 바란다.



지형별 이동력 소모율표

전략게임과 마찬가지로 지도상의 한칸씩을 점령해나가다 보면 모든 세계가 게이머의 수중에 놓일 수도 있지만 마지막 단 한판의 전투에서 전멸당하는 허무한 결과를 볼 수도 있다. 앞서 밝힌 바와 같이 이 게임에서는 전략게임 답지않게 경험치를 쌓아가면서 레벨업과 클래스 체인지의 기쁨을 제공하고 있는데 전략 시뮬레이션과 롤플레잉을 좋아하는 게이머들에게는 이 작품을 한번 권해도 좋을 것이다.

도스 쉘(DOS SHELL) 유틸리티 프로그램에 대하여...

게임파워를 보는 독자라면 96년 신년호에 최정한 씨가 제작한 MDIR프로그램 강좌를 보았을 것이다. 이번 호에는 전반적으로 퍼져 있는 도스쉘 프로그램들을 조사해 보고자 한다.



도스 쉘(DOS SHELL) 프로그램이란...

도스는 이미 알다시피 키보드로 명령을 직접 입력하여 해당 명령을 수행하는 커맨드(Command) 방식이다. 컴퓨터에 숙련된 사람에게는 별 문제가 없지만 초보자의 경우에는 키보드에서 원하는 글자를 찾는 것도 시간이 걸리는 상황에서 명령어들까지 암기해야 하기 때문에 쉽게 익숙해질 수가 없다.

도스 쉘이란 도스의 기능을 똑같이 수행하면서 도스의 명령 입력방식(커맨드 방식)을 사용자가 쉽게 익힐 수 있는 메뉴 방식으로 바꾸어주는 프로그램을 말한다. 사용자는 도스 쉘 프로그램을 사용함으로써 도스의 화일 복사, 삭제, 이동과 디렉토리 생성, 삭제 등의 기능을 명령 입력 대신 메뉴상에서 수행할 수 있는 것이다.



위의 그림에서처럼 도스 쉘 프로그램은 사용자에게 컴퓨터를 사용하기에 편한 환경을 제공하면서 사용자가 원하는 기능을 도스에게 알려줌으로서 도스의 기능을 수행하는 것이다. 여기서 쉘(SHELL)이란 껍데기 라는 뜻으로 도스 쉘 프로그램은 도스를 조개 껍데기처럼 싸고 있어서 붙여진 이름이다.



LS의 실행화면

도스 쉘 프로그램의 종류

현재 사용되고있는 도스 쉘 프로그램의 종류는 10여가지가 넘고 있다. 이중에는 공개 프로그램이나 쉐어웨어도 있고 상용 프로그램들도 있다. 가장 일반적이고 널리 사용되고 있는 프로그램은 다음에 나오는 4가지 프로그램으로 꼽을수 있다.

LS (Listing Service)

가장 간단하면서도 다양한 기능을 포함하고 있는 프로그램이다. 초기에 간단한 화일 표시 기능을 가지고 LS라는 이름으로 발표되었다가 차츰 기능이 추가되면서 LS++이라는 이름으로 발표되었다. 프로그램의 크기가 작으면서 기본적인 기능은 모두 가지고 있는 프로그램이다.

Mdir

가장 많은 사용자를 가지고 있는 프로그램으로 LS보다는 프로그램의 크기가 크지만 LS보다 많은 기능을 가지고 있는 프로그램이다. 화일과 디렉토리에 대한 복사, 이동, 삭제뿐 아니라 디스크에 관련된 기능과 컴퓨터의 상태를 설정하는 기능도 지원해 준다.

NC (Norton Commander)

NCD와 NDD로 유명한 NORTON사에서 만든 프로그램으로 도스 쉘 프로그램의 시초라고 할수도 있는 프로그램이다.

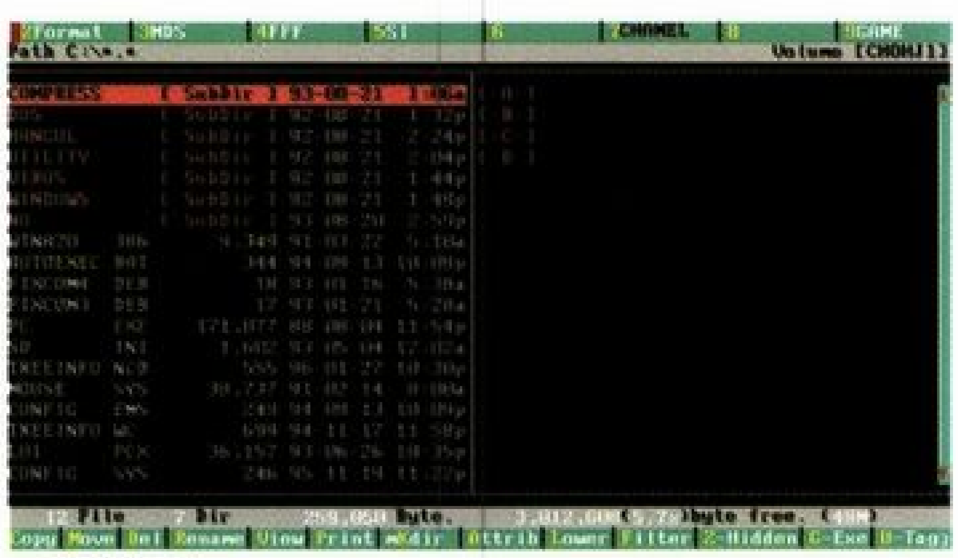
PCTOOLS

앞의 LS, Mdir, NC와는 조금 다른 유형의 프로그램으로 윈도우의 화일 관리자(File Manager)와 비슷한 형태의 프로그램이다. 프로그램의 크기가 가장 크다. 일종의 통합 프로그램으로 컴퓨터를 사용하기에 편리한 기능들을 모두 제공한다.

특징과 기능

공통된 기능

화일의 표시(listing): 가장 기본적인 기능으로 현재 디렉토리내에



LS의 화일표시

있는 화일들을 일목 요연하고도 칼라풀하게 보여주는 기능이다. DOS 상에서 dir의 명령으로 화일을 보면 화면에 흑백으로 화일들이 나타나고 화일의 수가 한 화면을 넘으면 옵션을 추가해야 하며 실행 화일과 그 이외의 화일들간에 구분이 어렵다는 것 등이 단점이지만 도스 쉘 프로그램들은 확장자별로 화일 이름에 색을 지정하는 것과 화일들이 출력되는 화면을 가지고 있어서 이 불편함을 해결해 준다.

화일의 선택(select): 도스에서는 제공하지 못하는 기능으로 화일을 나열한 상태에서 원하는 화일들을 여러개 선택하는 것이다. 한번에 여러 개의 화일을 복사하거나 삭제할 경우에 아주 편리한 기능이다.

화일의 복사(copy): 원하는 화일을(하나 또는 여러개) 선택한 후에 선택된 화일을 복사하는 기능이다. 도스상에서 여러 개의 화일을 복사하려면 화일을 하나씩 복사하거나 화일 이름에서 공통된 점을 찾아서 와일드카드(* 또는 ?)를 사용하는 방법밖에는 없다. 그러나 이 경우도 화일들의 이름에 공통점이 없다면 화일을 하나씩 복사하는 방법밖에는 달리 다른 방법이 없다. 도스 쉘 프로그램은 이러한 불편함을 간단히 해결해 준다.

화일의 삭제(delete): 화일의 복사와 마찬가지로 한번에 여러 개의 화일을 선택하여 선택된 화일들을 삭제하는 기능이다.

화일의 이름바꾸기(rename): 화일의 이름을 바꾸는 기능이다. 도스상에서 명령을 입력하는 번거로움을 줄인 것이다.

화일의 내용보기(edit): 화일의 내용을 보는 기능으로 텍스트(Text) 화일인 경우(예를 들어, AUTOEXEC.BAT)에는 텍스트 형태로 화일의 내용을 보고 실행화일이나 데이타 화일과 같은 2진수(Binary) 형태의 화일은 2진수의 형태로 화일의 내용을 본다.

디렉토리의 이동(navigation): 디렉토리와 디렉토리 사이를 이동하는 기능으로 NCD와 유사한 기능을 제공한다.

디렉토리의 삭제(delete): 화일과 함께 디렉토리를 삭제하는 기능이다. 하나의 디렉토리를 화일들과 함께 모두 삭제하고자 할 경우에 도스상에서는 먼저 디렉토리내의 화일들을 모두 삭제한 후에야 디렉토리를 삭제할 수 있지만 도스 쉘 프로그램에서는 단지 디렉토리를 지우기만 하면 그안의 화일들까지 모두 삭제된다.

디렉토리의 이름바꾸기(rename): 화일의 이름을 바꾸는 것과 마찬가지로 디렉토리의 이름을 바꾸는 기능이다.

사용법

프로그램의 사용법은 일반적으로 가장 많이 사용되고있는 프로그램인 LS와Mdir을 설명하도록 하겠다.

LS (LS++)

실행 : 프로그램을 하드디스크의 PATH에 속해있는 디렉토리에 넣는 것으로 설치는 끝나며 도스상에서 [L] 을 입력하는 것으로 실행된다.

일단 실행이 되면 화면상에는 현재의 디렉토리내에 있는 화일들과 그 밑에포함된 디렉토리들, 그리고 현재 컴퓨터상에 존재하는 드라이브들을 화면에 표시한다. 이때 키보드의 화살표(커서)키를 이용하면 파란 막대가 움직인다. 화면의 상단에는 현재의 드라이브와 그 정보들이 표시되고 화면의 하단에는 해당 기능 키와 그 기능키에 약속된 실행 명령들, 현재의 시각이 나타나 있다. 이때 Alt키를 누르면 Alt키와 함께 눌러야할 해당키가 표시되어 있다.

LS++V5 by Arts

현재의 디렉토리 [드라이브의볼륨명]

하위 디렉토리 리스트
:
디렉토리내의 화일 리스트 및 화일 정보(크기, 속성, 날짜등)
:
드라이브의 이동

디렉토리내의 화일수, 디렉토리내의 화일 크기, 드라이브의 남은 용량,
Alt키를 눌렀을때 나타나는 명령 선택 라인, 기능-키에 약속된 명령들

마우스의 사용: 마우스가 설치되어진 컴퓨터의 경우 마우스를 움직이면 화면에 마우스 포인터가 움직인다. 원하는 화일이나 디렉토리를 선택/취소할 경우에는 마우스의 왼쪽 버튼을 사용하고 LCD의 화면을 보거나 없애고 싶을 경우는 마우스의 오른쪽 버튼을 누르면 된다.

화일의 선택: 화면상에 출력된 화일들 중에서 원하는 화일위로 파란 막대를 이동시킨후에 스페이스키를 누르면 화일이 선택된다. 선택된 화일의 오른쪽에는 〈 표시가 나타나며, 화면의 오른쪽 위에는 1,(34)KB처럼 현재 선택된 화일의 수와 그 크기를 표시해 준다.



LS의 화일선택

화일의 복사: 원하는 화일을 모두 선택한후에 Alt키를 누른채 C(Copy)를누르면 드라이브 표시가 화면에 나타난다. 이때 원하는 드라이브를 선택하면 그 드라이브내에 존재하는 디렉토리들이 나타나고 원하는 디렉토리를 선택하면 선택된 디렉토리로 선택한 화일이 복사된다. 화면에는 복사할 총 화일들의 크기와 현재 진행 중인 상태가 막대 그래프의 형태로 화면에 표시된다.



LS의 화일복사

화일의 삭제: 원하는 화일을 모두 선택한후에 Alt키를 누른채 D(Delete)를 누르면 확인 과정을 거치고 나서 선택한 화일이 삭제된다. 화면에는 삭제할 총 화일들의 크기와 현재 진행중인 상태가 막대 그래프의 형태로 화면에 표시된다.



LS의 화일삭제

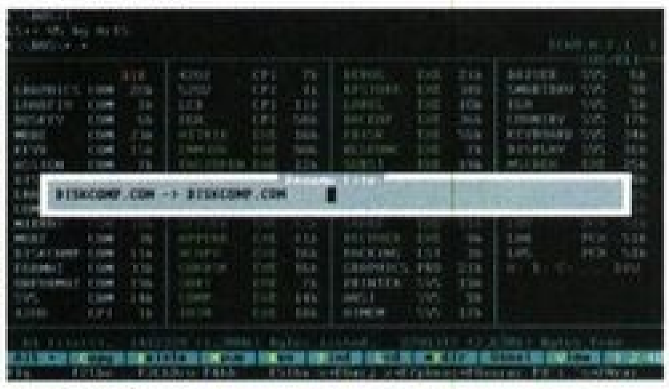
화일의 이동: 원하는 화일을 모두 선택한후에 Alt키를 누른채 M(Move)을 누르면 드라이브 표시가 화면에 나타난다. 이때 원하는 드라이브를 선택하면 그 드라이브내에 존재하는 디렉토리들이 나타나고 원하는 디렉토리를 선택하면 선택된 디렉토리로



LS의 화일이동



LS의 화일실행



LS의 화일 rename



LS의 화일 editing

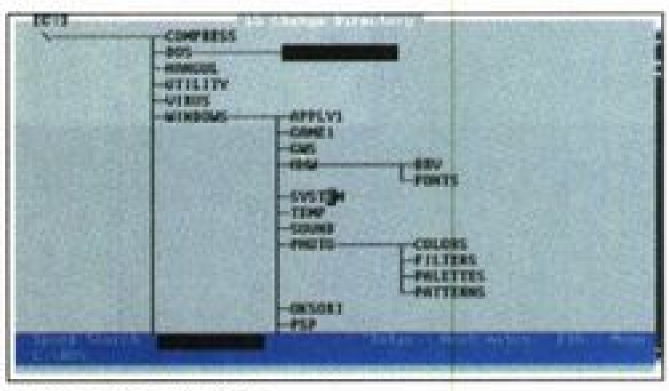
선택한 화일이 복사된다. 화면에는 이동할 총 화일들의 크기와 현재 진행중인 상태가 막대 그래프의 형태로 화면에 표시된다. 일단 복사의 단계가 모두 끝나면 원래의 화일들을 지울 것인가를 확인하고 이때 원래의 화일들을 지우면 된다.

화일의 실행: 실행을 원하는 실행 화일위에서 Enter키를 누르면 확인 화면이 나타나고 다시 Enter키를 누르면 화일이 실행된다.

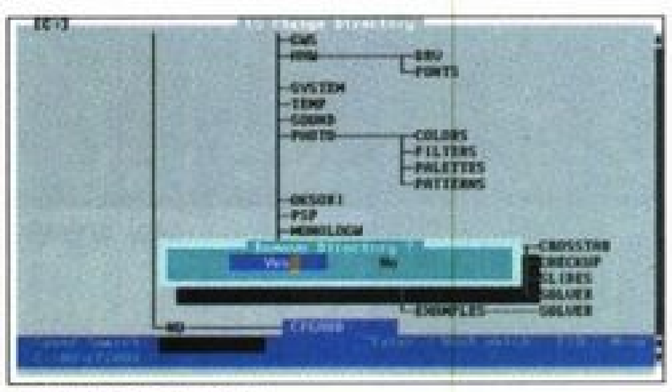
화일의 rename: 원하는 화일위에서 Alt키를 누른채 R(Rename)을 누르면 화일이름이 표시되고 커서가 깜박인다. 이 상에서 화일이름을 바꾼 후에 Enter키를 누르면 화일의 이름이 바뀌어진다.

화일의 editing: 원하는 화일위에서 Alt키를 누른채 V (View)를 누르면 화면이 바뀌어서 그 화일의 내용을 보여준다.

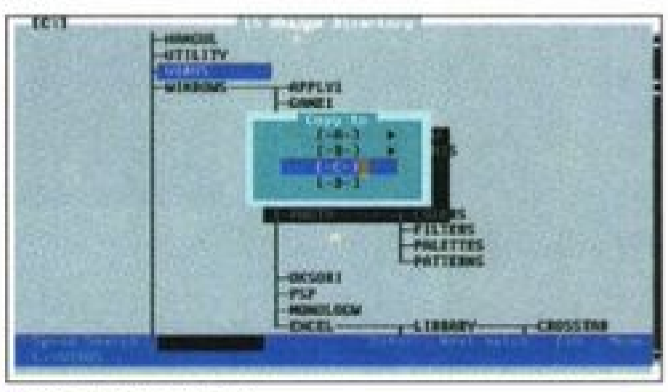
디렉토리에 관련된 기능은 일단 Alt키를 누른채 L (LCD)을 누른후에 나타나는 화면상에서 수행한다. 이것을 LCD 라고 하는데, Ls Change Directory의 약자로서 NCD와 비슷한 기능과 화면을 제공한다. LCD 화면상에서 F10키를 누르면 오른편에 각 기능키와 기능이 나타난다.



LS의 디렉토리 생성



LS의 디렉토리 삭제



LS의 디렉토리 복사

디렉토리 생성: 현재 선택 막대가 위치한 곳에서 디렉토리를 만드는 기능으로 F7키를 누르면 새로 만들 디렉토리의 이름을 물어오고 이름을 입력하면 디렉토리가 생성된다.

디렉토리 삭제: 원하는 디렉토리를 삭제하는 기능으로 F8키를 누르면 디렉토리가 삭제된다. 이때 삭제할 디렉토리 밑에 하위 디렉토리가 존재하거나 디렉토리내에 화일이 존재할 경우 확인화면이 화면에 나타나며 확인을 마친후에 삭제한다.

디렉토리 복사: 원하는 디렉토리상에서 F5키를 누르면 복사할 드라이브를 물어오고 드라이브를 선택하면 원하는 디렉토리를 묻는다.

디렉토리 이동: NCD와 마찬가지로 사용하면 된다.

Mdir III

실행 : LS와 마찬가지로 하드디스크의 PATH에 속해있는 디렉토리에 프로그램을 넣는 것으로 설치는 끝나며 도스상에서 [M] 을 입력하는 것으로 실행된다.

실행이 되면 화면상에는 현재의 디렉토리내에 있는 화일들과 그 밑에 포함된 디렉토리들, 그리고 현재 컴퓨터상에 존재하는 드라이브들을 화면에 표시한다. 이 때 키보드의 화살표(커서)키를 이용하면 붉은 막대가 움직인다. 화면의 상단에는 각 기능키의 기능이 간단하게 표시되어져 있고 화면의 하단에는 현재의 날짜, 시각, 그리고, 현재 선택된 화일의 속성(ARHS)과 상단의 기능키와는 다른 기능키가 나타나있다. Alt키를 누르면 화면 상단과 하단에 Alt키와 함께 눌러야 할 해당 키가 표시되어진다.

각 기능-키에 약속된 기능표시

현재의 디렉토리 드라이브의 볼륨명

하위 디렉토리 리스트

:

디렉토리내의 화일 리스트 및 화일 정보(크기, 속성, 날짜등)

:

이동 드라이브의 리스트

:

디렉토리내 화일 수, 화일 크기, 드라이브의 남은 용량(드라이브 총용량)

디렉토리또는 화일의 크기, 날짜, 시각, 화일 속성, 시스템 날짜, 시각,요일 등...

마우스의 사용: 마우스가 설치되어진 컴퓨터의 경우 마우스를 움직이면 화면에 마우스 포인터가 움직인다. 원하는 화일이나 디렉토리를 선택/취소할 경우에는 마우스의 왼쪽 버튼을 사용하고 메뉴를 실행할 경우에는 왼쪽 버튼을 메뉴를 취소할 경우에는 오른쪽 버튼을 사용하면 된다.

메뉴: F12키를 누르면 화면의 상단에 메뉴 화면이 나타난다. 메뉴는 Mdir, Run, File, Dir, Archive, Option 의 6가지로 나눠어지며 Mdir에는 디스크 파킹과 디스크 포맷 등의 기능이 있고 Run에는 실행화일을 실행시키는 여러가지 방법이, File에는 화일관련 기능이, Dir에는 디렉토리에 관련된 기능이 있다. 그리고, Archive에는 압축 화일을 지원하는 기능이 있고, Option에는 환경을 설정하는 기능이 포함되어져 있다.



Mdir의 메뉴 화면

화일의 선택: 화면상에 출력된 화일들 중에서 원하는 화일 위로 빨간 막대를 이동시킨후에 스페이스키를 누르면 하얀 네모가 표시되면서 화일이 선택된다.

화일의 복사: 원하는 화일을 모두 선택한후에 Alt키를 누른채 C(Copy)를 누르면 드라이브 표시가 화면에 나타난다. 이 때 원하는 드라이브를 선택하면 그 드라이브내에 존재하는 디렉토리들이 나타나고 원하는 디렉토리를 선택하면 선택된 디렉토리로 선택한 화일이 복사된다.

화일의 삭제: 원하는 화일을 모두 선택한후에 Alt키를 누른채 D(Delete)를 누르면 확인 과정을 거치고나서 선택한 화일이 삭제된다.

화일의 이동: 원하는 화일을 모두 선택한후에 Alt키를 누른채 M (Move)을누르면 드라이브 표시가 화면에 나타난다. 이때 원하는 드라이브를 선택하면 그 드라이브내에 존재하는 디렉토리들이 나타나고 원하는 디렉토리를 선택하면 선택된 디렉토리로 선택한 화일이 복사된다. 화면에는 이동할 총 화일들의 크기와 현재 진행중인 상태가 막대 그래프의 형태로 화면에 표시된다. 일단 복사의 단계가 모두 끝나면 원래의 화일들을 지울 것인가를 확인하고 이때 원래의 화일들을 지우면 된다.

화일의 실행: 실행을 원하는 실행 화일위에서 Enter키를 누르면 확인 화면이 나타나고 다시 Enter키를 누르면 화일이 실행된다.

화일의 rename: 원하는 화일위에서 Alt키를 누른 채 R (Rename)을 누르면 화일이름이 표시되고 커서가 깜박인다. 여기서 화일이름을 바꾼 후 Enter키를 누르면 화일의 이름이 바뀌어진다.

화일의 editing: 원하는 화일 위에서 Alt키를 누른채 V (View)를 누르면 화면이 바뀌어서 그 화일의 내용을 보여준다.

디렉토리에 관련된 기능은 F10키를 누르면 화면이 바뀌어 MCD 화면이 표시된다. MCD는 Mdir Change Directory의 약자로서 NCD와 비슷한 기능과 화면을 제공한다. 화면의 하단에는 각 기능키의 기능이 표시되어 있다. 디렉토리 생성, 삭제, 복사, 이동은 위에서 설명한 LS의 사용법과 유사하다.

m-dir메뉴의 설명

Mdir
- about : 프로그램의 타이틀 표시
- help : 간단한 기능-키와 도움말 표시
- view environment : 각 기능-키에 해당하는 기능 정의
- parking : 하드 디스크의 파킹
- volume label : 하드 디스크의 레이블 변경
- format : 디스크 포맷
- diskcopy : 디스크 복사
- screen saver : 화면 보호기
- dos command : 도스 명령 실행
- quit to dos : 도스로 빠져나감

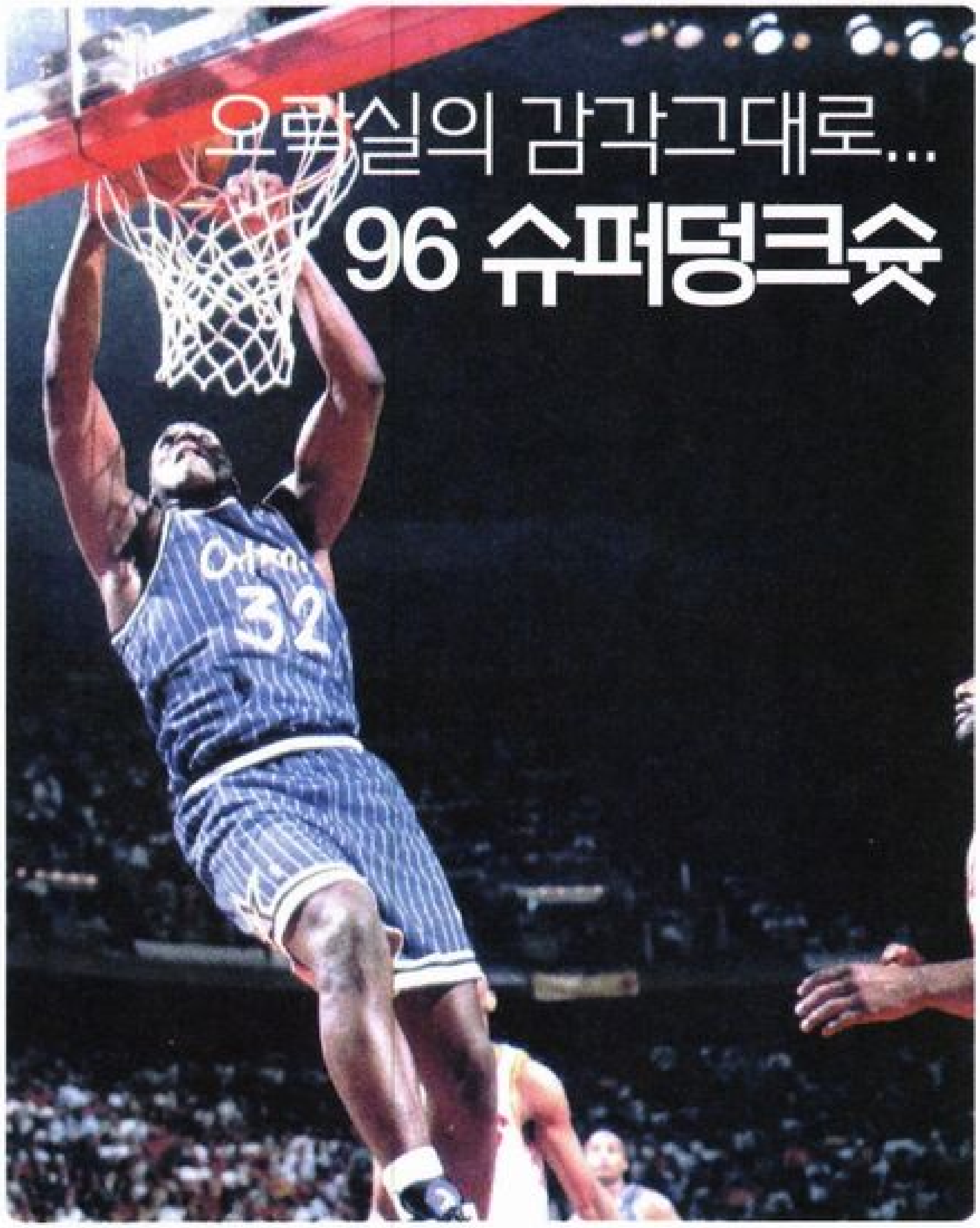
Run
- run : 실행 화일을 실행한다
- run(param) : 실행화일을 실행하면서 추가명령을 준다
- run(swap) : 실행화일을 실행할때 메모리 스와핑을 수행한다
- run(swap, param) : 위의 두가지 기능을 모두 사용한다
- run(quit) : 실행화일을 실행하고 Mdir을 종료한다
- run(quit, param) : 추가명령과 함께 실행한후에 Mdir을 종료한다
- view dos screen : 가장 최근의 도스상태 화면을 보여준다

File
- copy : 화일을 복사한다
- move : 화일을 이동한다
- rename : 화일의 이름을 바꾼다
- delete : 화일을 삭제한다
- attribute : 화일의 속성을 바꾼다
- describe : 화일에 주석(화일에 대한 간단한 설명)을 단다
- view : 화일의 내용을 본다
- print : 화일을 프린팅한다
- filefind : 화일을 찾는다
- select all : 현재 디렉토리내의 모든화일을 선택한다
- invert select : 현재 선택된 화일은 선택 취소하고 선택되지 않았던 화일을 모두 선택한다
- select group : 특정 이름의 화일만을 선택한다
- deselect group : 특정 이름의 화일만을 선택 취소한다

Dir
- MCD : Mdir Change Directory
- QCD : Quick Change Directory. 자주 사용하는 디렉토리를 등록시켜놓고 한번에 이동하는 기능이다
- make : 디렉토리를 생성한다
- rename : 디렉토리 이름을 바꾼다
- delete : 디렉토리를 삭제한다
- copy : 디렉토리를 복사하다
- move : 디렉토리를 이동한다
- to parent : 상위 디렉토리로 이동한다
- to root : 현재 드라이브의 루트 디렉토리로 이동한다
- work directory : Mdir이 작업을 하면서 사용할 디렉토리를 지정한다
- close : 지정된 작업 디렉토리를 해제한다

Archive
- view : 압축된 화일의 내용을 보는 기능
- add : 선택된 화일을 압축하는 기능
- add & move : 압축 화일에 화일을 추가로 압축하거나, 압축된 화일을 제거하는 기능
- extract : 압축 화일에서 선택한 화일을 압축 해제하는 기능

Option
- execute files only : 실행가능한 화일들만을 출력한다
- view attribute : 화일의 속성을 보여준다
- show hidden file : 숨겨진 화일을 보여준다
- filter : 화면에 출력할 특정 화일 이름을 지정한다
- lowercase : 화면에 소문자로 출력한다
- 28, 43/50 line : 화면의 라인을 28, 43, 또는 50라인으로 한다
- auto line : 출력할 라인의 수를 자동으로 한다
- horizontal line : 상, 하단의 가로선을 제거한다
- graphic character : 출력 문자의 종류를 지정한다
- column : 출력시의 세로칸 수를 지정한다
- sort : 화일 이름을 정렬한다
- MSET : 보다 자세한 설정을 할수 있는 Mdir Set-up화면으로 들어간다



오락실의 감각그대로...
96 슈퍼덩크슛

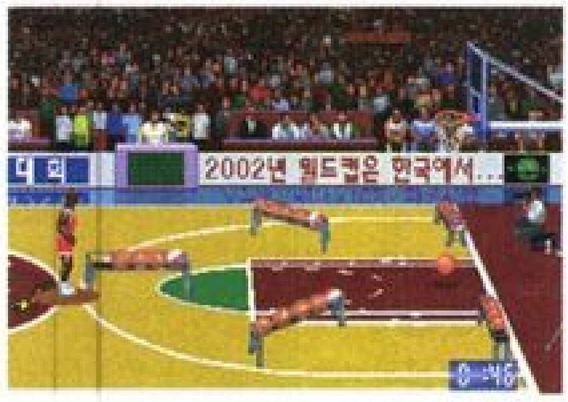
장 르: 아케이드
제작사: 소프트월드 **유통사**: 지관
시스템 요구사항: 486이상/ 램 4메가 이상
출시일: 4월초 **가 격**: 미정
문의처: 지관(02-871-0812)

아케이드 2대2 농구 게임

아케이드용으로 출시되어 유명했던 슬램덩크를 PC게임으로 만들어 다양하게 만든 농구 게임이다. 게임은 총 여섯개의 구단으로 나누어지며 한 구단당 4명이 팀원으로 번갈아 가며 시합할 수 있다. 그리고 다양한 3점 슛 대회, 연습 경기, 친선 경기, 본 경기인 토너먼트 게임으로 진행이 되며 환경설정에서 키보드로 2인용까지 할 수 있으며 총 4쿼터로 나누어 한 쿼터당 시간 배정을 할 수 있다. 3분, 6분, 9분의 배정중에서 게이머가 선택하면 된다.

토너먼트는 여섯개의 구단이 대진표에 의해 경기가 이루어 진다. 선택한 팀이 아닌 다른 팀의 경기일때는 경기 점수와 승리팀을 알려준다. 토너먼트에서는 저장기능과 불러오기 기능이 첨가되어 어렵지 않게 우승할 수 있다. 3점슛 대회는 30초 안에 지정자리에서 슛을 쏘아 많이 들어간 게이머가 승리하게 된다. 연습 경기는 처음하는 게이머에게 손을 익히도록 연습할 수 있다. 키보드 및 덩크슛에 익숙해 있지 않으면 본 경기에는 이길 수 없다.

그러므로 연습을 충분히 해놓고 게임을 해야 팀을 승리로 이끌 수 있다. 친선경기는 각 구단의 선수들의 특성을 파악할 수 있다. 선수들은 각자의 특성에 따라 덩크슛에 능하기도 하고 3점 슛에 능하다. 그러므로 각 선수의 특성 수치를 파악하고 토너먼트에 임하면 게임진행을 원할히 할 수 있다.





슬램 덩크의 진수

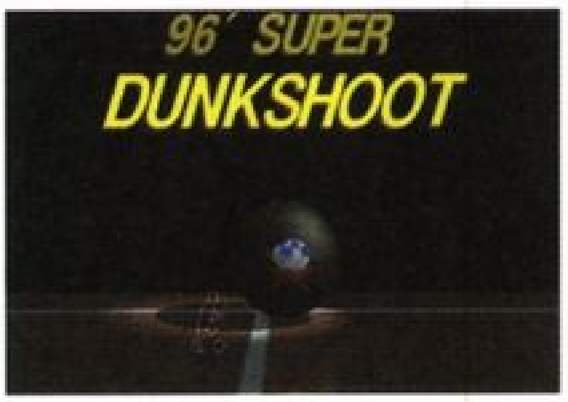
게임의 큰 특징은 화려한 덩크슛을 할 수 있으며 때로는 황당하고 통쾌한 덩크슛을 선보인다. 덩크슛은 삼중회전 덩크슛, 다이빙을 하는 듯한 덩크슛, 높이 뛰어올라 슛을 쏘는 덩크슛 등 실제 NBA에서 보는 듯한 통쾌한 덩크슛을 선사한다. 또한 한 쿼터가 끝날 때 선수들의 상황을 수치로 알려준다. 개인 득점상황, 체력, 속도 등을 수치로 보여주어 선수교체 시기를 알 수 있다. 만약 교체시기에 늦는다면 다음 쿼터에서 선수는 쉽게 지쳐 속도 및 슛의 감각을 잃어 점수를 많이 잃을 수 있다.

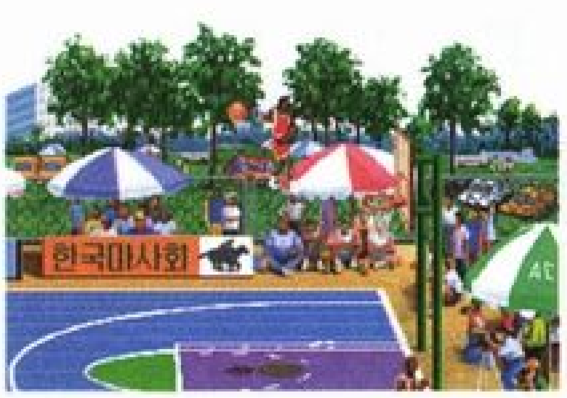
슈퍼덩크슛은 2인용으로 게임을 진행 할 수 있으며 2인은 서로 적이 될 수도 있고 같은 팀으로 게임을 진행할 수 도 있다.

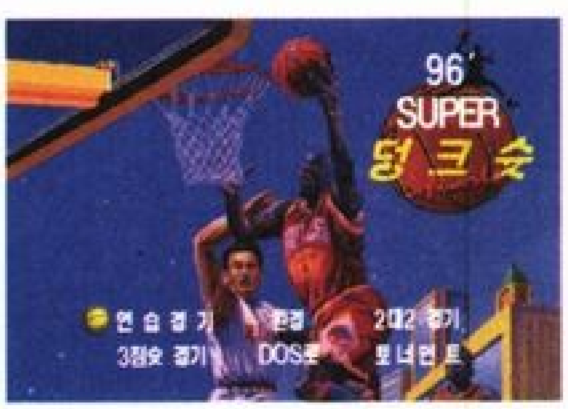
슈퍼덩크슛은 다른 농구게임에서 볼 수 없는 새로운 특징이 있다. 그것은 수비를 할 때 상대팀 선수를 주먹으로 때릴 수 있다. 상대팀 선수를 때려 눕히면 공을 쉽게 가로채어 점수를 많이 획득할 수 있다. 상대팀 선수 역시 게이머를 때려 눕힐 수 있으니 조심해 공격을 해야한다. 이 게임은 반칙은 없는 게임이니 주의해서 진행해야 한다.

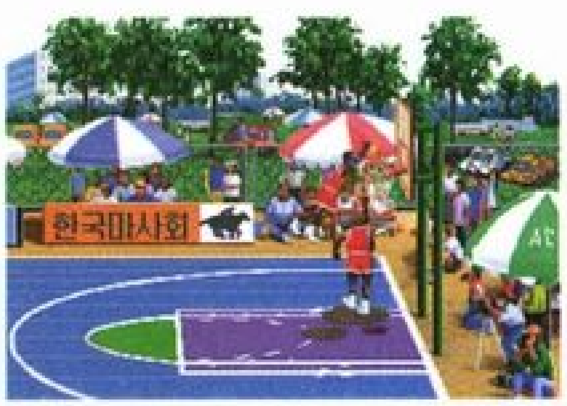
슈퍼덩크슛은 486이상에서 사용가능하며 게임의 진행속도가 굉장히 빠르다. 선수들의 드리블과 패스가 굉장히 빠르게 되어 있어 박진감을 더하며 환상적인 덩크슛을 누릴 때에는 속도가 감소하여 멋있는 장면을 볼 수 있게 한다. 덩크슛은 한명당 각기 다른 10개이상의 덩크슛 장면을 선사한다. 위치, 속도, 체력에 따라 덩크슛 장면이 다르며 위치, 속도, 체력이 가장 만족을 한다면 가장 화려한 덩크슛을 보여준다. 덩크슛 이외에도 일반 슛은 때로는 브로킹으로 슛을 못하는 상황이 많이 일어난다. 이런 상황을 없애기 위해 만든 또 하나의 특징이 페인팅을 쓸 수가 있다는 것이다. 페인팅 버튼을 눌러 상대팀 선수를 속이고 3점 슛을 쏜다면 통쾌한 기분을 느낄 수가 있다.

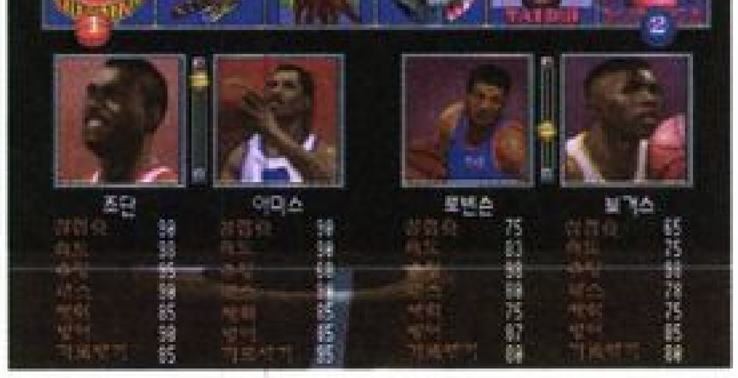
슈퍼 덩크슛은 게이머의 농구 기술을 최대한 누릴 수 있게 만들어져 확률적인 농구게임이 아니라 사용할 수 있는 여러 기술을 사용해야지만 팀을 우승으로 이끄는 기술이 필요한 게임이다.



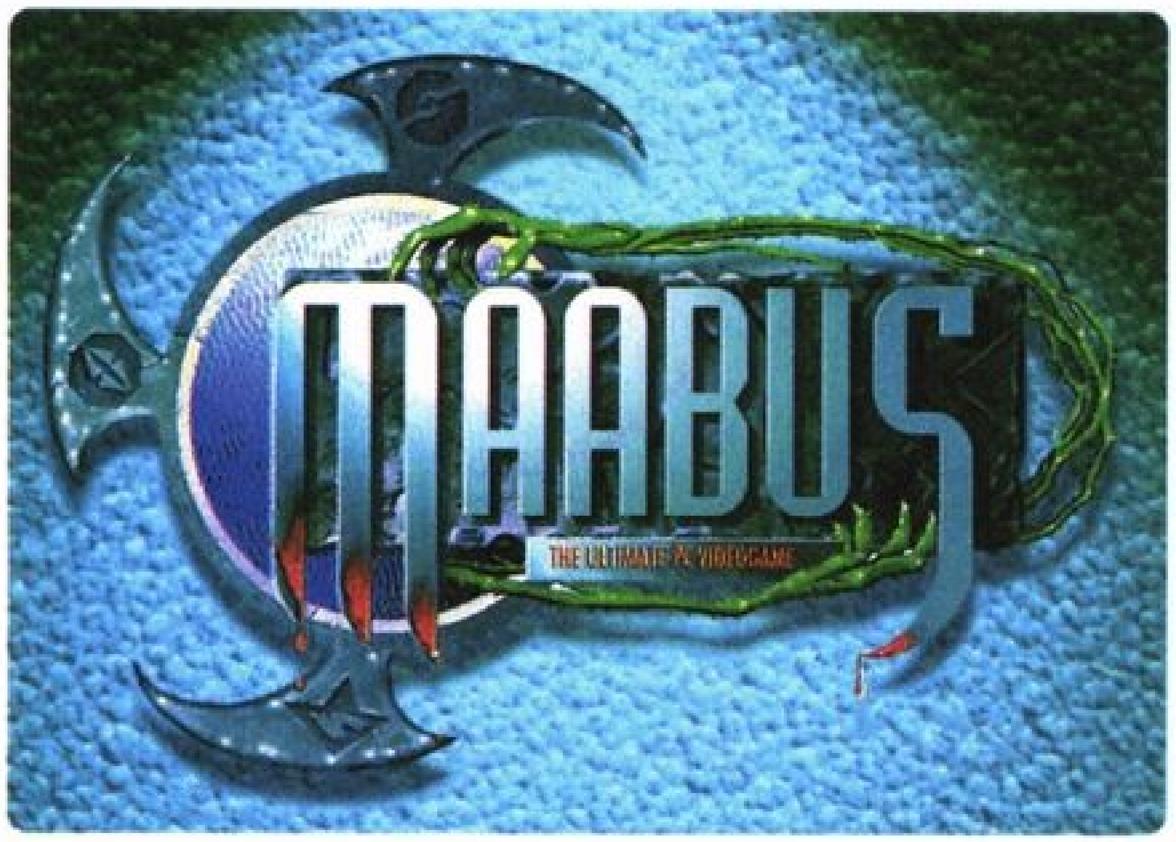








인류최후의 심판자이자 종말론속의 예언자
마부스(Maabus)



장 르: 어드벤처
제작사: 마이크로포럼 **유통사**: 패밀리프로덕션
시스템 요구사항: 486이상/램 8메가 이상/윈도우 3.1이상
출시일: 4월 예정 **가 격**: 미정
문의처: 패밀리프로덕션(032-862-9623)

지구의 종말을 막아라!

마부스(Maabus)는 약간 생소한 말이지만 알아보면 역사적으로 존재의 가치가 인정된 인물로 예언자들의 말 중 제 3의 적 그리스도인 마부스는 인류의 마지막 종말을 가져오게 될 대단히 위험한 인물이다. 고로 그의 출현은 곧 지구의 종말을 뜻한다고 하였다. 이를 막기 위해 지구연합에서는 그를 퇴치 시키기 위한 작전을 개시한다. 이 게임의 본 목적은 마부스의 핵 폭발 지역에서 그의 핵 폭발 암호를 해독하여 인류를 지구종말에서 구해야 하는 시나리오이다.

여러 가지 무기 시스템을 가지고 마부스의 섬을 탐색하면서 암호해독기가 있는 기지의 문을 열 수 있는 키를 찾아야만 한다. 키는 모두 세 개이며 열쇠를 찾아 해매는데 아마 모든 시간이 소모가 되 버린다. 또 찾는 도중 적들이 속속 출현을 하는데 적이 나타났을시에 타겟을 조정하여 맞추어야 한다. 게임에서 한 번 실수는 거의 게임이 오버되는 수가 많다. 무기 시스템은 세 종류로 나누어져 있는데 적당히 바꾸어 가면서 사용하면 마지막 폭발물을 해체하기 전까지 사용할 수 있다.

둠과 같은 진행

진행은 계속적으로 길을 찾으면서 열쇠를 찾고 적들의 공격에 방어하는 것이다. 모든 구성요소가 3차원으로 되어 있기 때문에 그 용량 또한 대단히 엄청나다. 특히 고해상도로 배경 전체가 풀 3차원으로 돌아간다.

곳곳에 부비트랩과 절벽 등이 있으며 고대 이집트와 같은 성전 같은 곳도 나온다. 스테이지의 진행은 60분이라는 제한된 시간이 주어지지만 게임의 클리어가 그리 만만하지만은 않게 구성이 되어 있으며 다소 여러 시간을 플레이 하였을 때에는 지루감 또한 적지않게 느껴진다. 그러나 배경의 효과음 등이 충분히 받쳐주고 있기 때문에 게임의 재미성이 떨어지지는 않으며 새로운 곳에 도착할 때마다 탐험심이 저절로 생겨 계속적으로 길을 돌아다니게 된다.

마치 둠의 그래픽적 사양을 3차원으로 바꾸어 놓은 듯한 분위기를 연출하고 있는데 둠이 갖혀진 공간에서의 이동이라면 마부스는 비교적 확트여진 공간을 돌아다닌다는 느낌을 준다. 게이머를 긴장 상태로 몰고오는 적의 출현하는 방법의 연출성 역시 아주 잘 짜여져 있으며 같아 보이지만 위치가 모두 다른 배경의 세심함 등이 이동감과 사실감을 표현하는데 있어새로운 감을 느끼게 해준다. 깔끔하진 않지만 튼튼히 세밀하게 구성된 모델링과 스토리적인 면이 잘 짜여져 있다.

조작성에서 전후좌우의 한 번 방향키 이동으로 이동이 끝나는 불편한 점이 있지만 그에 따라 게임에 집중력을 요하는 형식으로 구성이 되어 있다. 처음부터 끝까지 긴장의 연속으로 이루어 지도록고요 속의 정적이 매우 인상적이며 둠이 적을 찾아가 제거하는 재미라면 이 게임은 갑작스런 공격의 공포로 비유가 될 수 있다.

마부스는 시뮬레이션(Simulation) 같기도 하지만 3차원 슈팅(Shooting)의 이미지도 적지 않아 많다. 게임 진행상의 약간의 어려움으로는 갑자기 나타나는 괴물체들의 공격을 방어하는 것이다. 짙은 안개속에서 정해진 시야 안에서 적을 맞추기에 처음에는 약간 힘이 들다.

마부스는 전체적으로 계속해서 새로운 곳을 탐험하면서 마부스의 해체 열쇠들을 찾아야 한다. 진행상의 어려움은 인공위성을 통해 스크린상의 문제점을 설명 하여 준다.

또는 임의로 도움을 요청하여 조언을 들을 수도 있다. 마지막 해체에 있어서 암호를 맞춰야 하는 난관이 있는데 매뉴얼이 없어도 확률적으로 쉽게 맞출 수 있도록 구성이 되어 마지막 클리어 난이도는비교적 아주 쉬운 편이다.

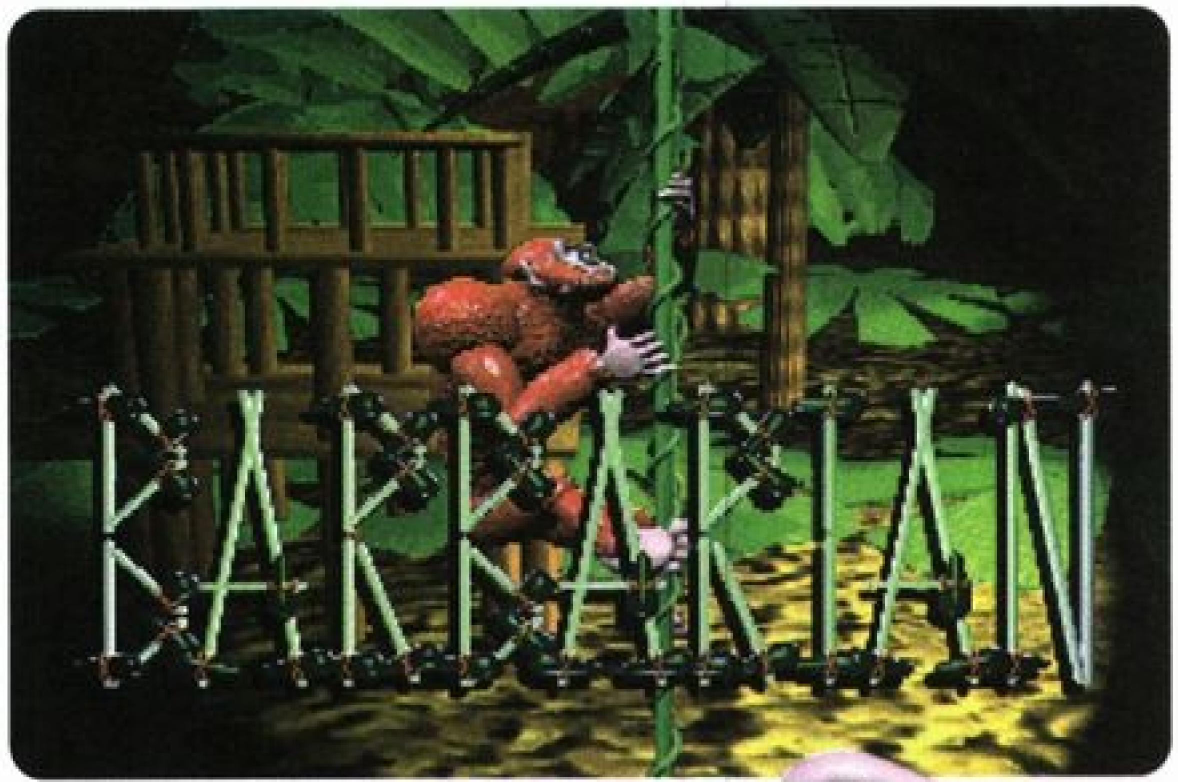
3차원 게임답게 비교적 인터렉티브 무비성을 보여 주지만 다소 이벤트적인 요소가 적다는 느낌이다.

둠과 같은 형식을 지니면서 인터랙티브를 가미시킨 독특한 스타일이 인내력이 있는 게이머들에게 권할 만한 게임이다.

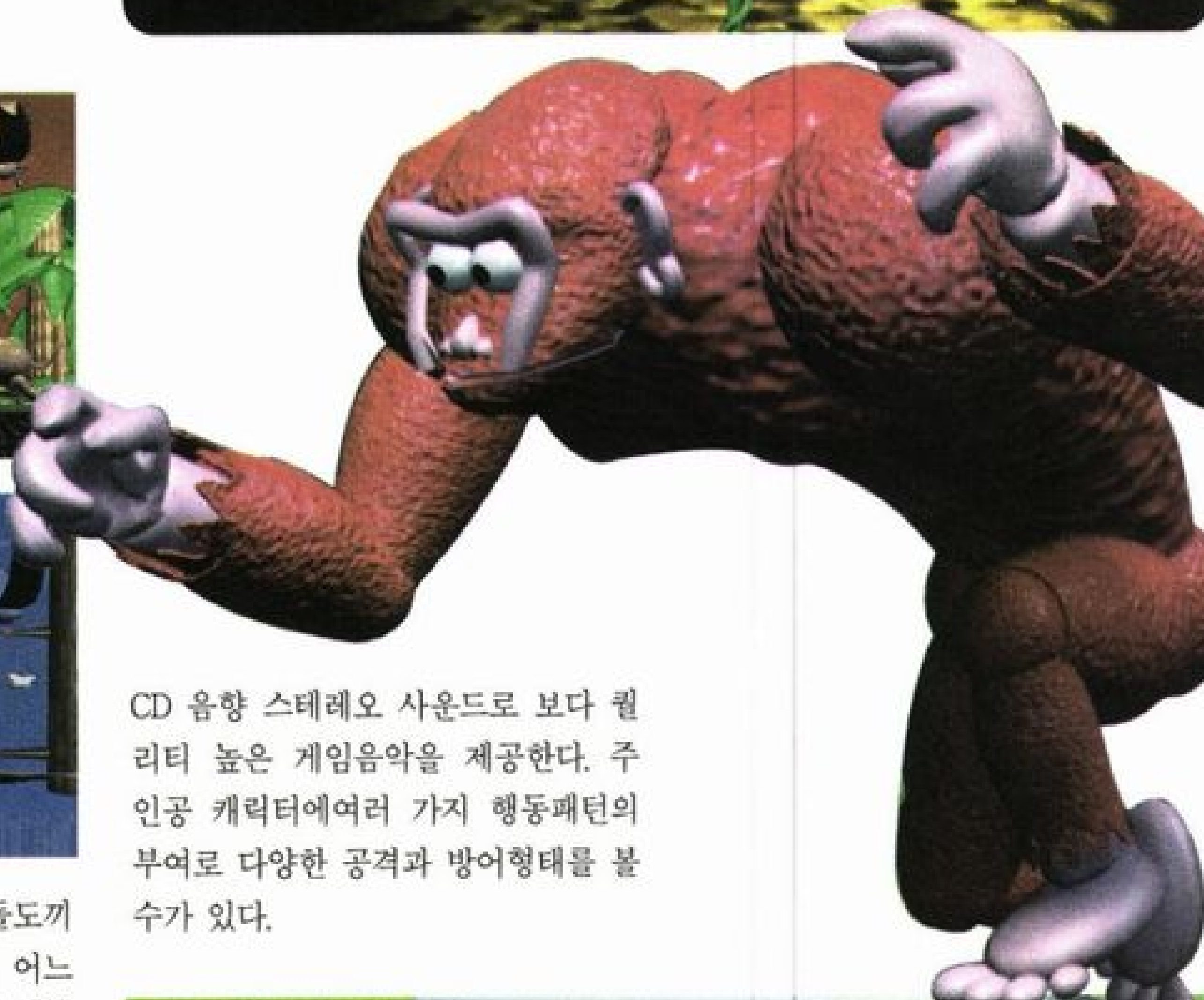




한국판 수퍼 동키콩 컨트리
바바리안



장 르: 아케이드
제작사: 시엔아트 **유통사**: 시엔아트
시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가 이상
출시일: 5월 예정 **가 격**: 미정
문의처: 시엔아트(02-872-3820)



바바리안의 고향 돌아가기 작전

BC100만년 전 원시인이 생겨나서 지금과같은 사회를 만들어 살고있을 때 지진과 화산 폭팔로 지각 변동이 일어나 바바리안이라는 원시인이 자신이 살던 고향은 대륙에서 떨어져나가 먼 바다를 사이에 두고 멀리 사라져 고향에 갈수 없게 되고 말았다. 엄청난 대지진이 가라앉고 어느덧 지구도 평상시와 다름없이 평온했다.

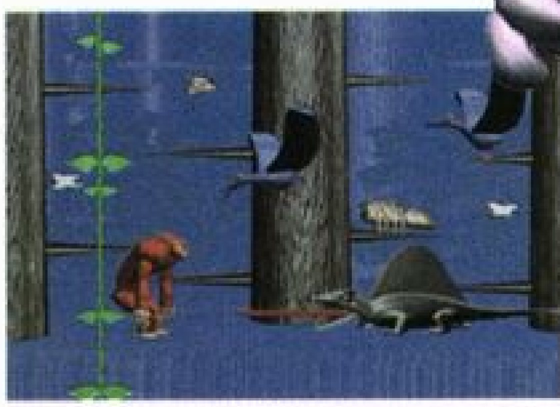
하지만 평혼한 지구와는 달리 바바리안의 고향의 그리움으로 가득 차 자신에게는 하루하루가 지옥같기만 하였다.

고향의 가족과 친구들의 그리움으로 몇번을 고향을 갈려고 하였으나 드넛은 밀림에는 바바리안의 상상외로 엄청나게 사납고 무서운 공룡과 괴물들이 많아 엄두조차도 못내었다.

자신의 고향으로 갈 수 없게되자 바바리안은 크게 낙담하나 그렇다고 가만히 있을 순 없는 일!

바바리안은 수십만리가 넘게 멀어져간 고향의 땅으로 가기 위해 목숨을 걸고 위험한 공룡과 괴물들 사이를 뚫고 고향으로 가기를 결정하게 된다. 하지만 육체적의 힘으로는 상대가 안되는 공룡과 괴물들에 대적하기 위해 돌을 날카롭게 갈아서 돌도끼를 만들게 된다. 돌도끼를 완벽하게 다루기 위하여 수백번의 돌도끼 던지는 방법을 연마하게 된다. 어느 정도 돌도끼를 능숙하게 다루게 되자 바바리안은 자신의 유일한 무기인 돌도끼에 의지한채 길을 떠나는 바바리안 과연 자신의 고향에 무사히 도착할 수 있을지…





3D 그래픽 배경

바바리안은 전 캐릭터 배경이 3D 그래픽 처리로 실제적인 배경과 캐릭터로 더욱 박진감 넘치는 분위기를 이룬다. 수백컷의 애니메이션으로 쥬라기공원스타일의 볼거리를 제공 다양한 스테이지와 이벤트 스테이지로 게이머의 상상력을 자극할 것이다. CD 음향 스테레오 사운드로 보다 퀄리티 높은 게임음악을 제공한다. 주인공 캐릭터에여러 가지 행동패턴의 부여로 다양한 공격과 방어형태를 볼 수가 있다.








어둠 속에 나홀로 3편
칸비의 복수 (Alone in the Dark 3)



장 르: 어드벤처
제작사: 인포그램 **유통사**: LG미디어
시스템 요구사항:486이상/램 8메가 이상/마우스 필수
출시일: 4월 예정 **가 격**: 미정
문의처: LG미디어(02-3480-6579)

공포스러운 게임

만약 누가 여태껏 플레이해 보아온 수많은 게임 중에 가장 공포감을 느껴보았던 게임을 꼽으라면 그 중 어둠 속의 나홀로 시리즈는 꼭 들어갈 정도이다. 이번에 3편은 국내에서는 칸비의 복수라는 이름으로 한글화되어 거의 모든 메시지나 음성 데이터가 한글로 만들어졌다.

어둠 속의 나홀로 1편의 여주인공이었던 에밀리 하트우드는 서부 영화의 촬영지인 슬로터 마을로 조사를 나갔다. 그러나 어느 날 밤 에밀리의 말이 그녀를 태우지 않은 채 혼자서 돌아왔다. 칸비에게 연락하라는 메시지만 남기고 그 말이 돌아온 것이다.

이제 이 시리즈의 영웅인 사립 탐정 에드워드 칸비는 슬로터 마을에 억류된 동료 에밀리를 구하고 또 한 번 끔찍한 악령들과 사투를 벌여야 하는 것이다. 마을에 도착하면 성대한 악령들의 환영식과 함께 돌아가는 다리는 끊어져 버리고 돌아갈 길이라곤 없는 것처럼 보이지만 우선은 에밀리를 찾기 위해 선술집에 들어가면서 게임이 시작된다. 게임 중에 칸비는 한 번 죽는다. 물론 죽었다고 해서 언제나처럼 다시 세이브 했던 곳을 불러와서 한다고 해결되는 것이 아니다. 줄거리상 한 번 죽게 되어 있는 점이 신선한 충격으로 받아들여진다.

게임의 특징

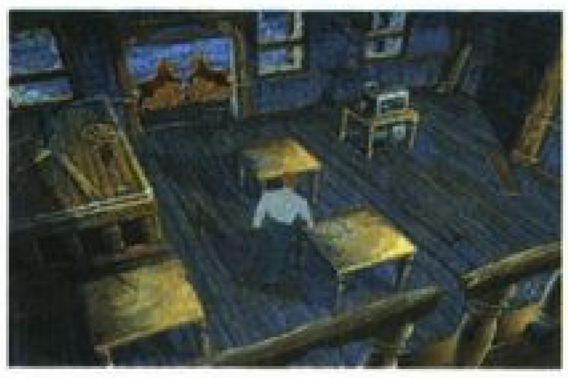
게임의 구성면에서는 역시 전편과 크게 달라진 점이 없어 약간의 실망감을 안겨 주지만 워낙 원작이 잘 돼 있던 게임이라 더 바꾼다면 이 게임만의 개성을 잃을 것처럼 보였다. 달라진 점이라면 칸비의 체력, 적들의 체력 등을 바꿀 수 있는 난이도 조절이 추가되었다는 것과 세이브가 4개 구역으로 나뉘어져 몇 배 많은 화일들을 쉽게 관리할 수 있게 해준 다는 점이다. 그래픽 면에서는 여전히 2차원적 비트맵 배경에 성냥갑 같은 각진 폴리곤 그래픽을 절묘하게 합성시킨 방식으로 디테일이 약간 좋아졌다는 것과 배경 그림이 훨씬 멋있어졌다는 것을 빼곤 달라진 점이 없이 전편의 엔진을 그대로 사용하고 있다. 그러나 너무도 절묘한 배경 그림에 의한 함정이 몇 개 있었다는 점이 인상에 남는다.

크게 달라진 것 없는 그래픽이나 인터페이스에 비해 음향효과만은 CD rom만의 장점을 충분히 이용했다고 보여진다. 게임 중 나오는 모든 음성이 셈플링된 데이터가 아니라 CD트랙으로 들어가 있고 음악 역시 마찬가지이다.

덕분에 음악과 음성은 더 이상 좋아질 수도 없는 최고의 음질을 들려주고 있다.

칸비의 복수는 이미 입력된 명령어를 선택함으로서 진행된다. [열기/찾아보기, 전투, 떨어뜨리기, 던지기..]등 캐릭터가 기본적으로 할 수 있는 액션 이외에도 물건(가스통, 술병, 라이타, 성냥, 토큰..)을 줍게 되면 각 물건들의 사용에 맞는 행동 명령어를 실행할 수 있다. 게이머는 이런 행동들로 게임을 풀어나가게 된다.

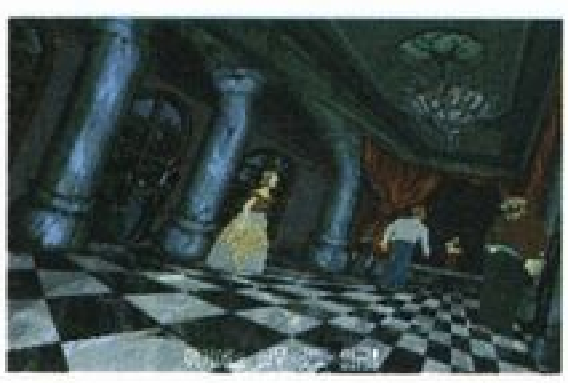
전편과 마찬가지로 Carnby's Revenge는 3차원 폴리곤으로 제작된 캐릭터들이 등장하며 아주 부드러운 애니메이션과 프랑스 인기 만화 작가인 Joel Moudier의 270여장의 배경 그림들은 게이머에게 마치 1920년대의 미국 서부에 가 있는 듯한 경험을 안겨준다.



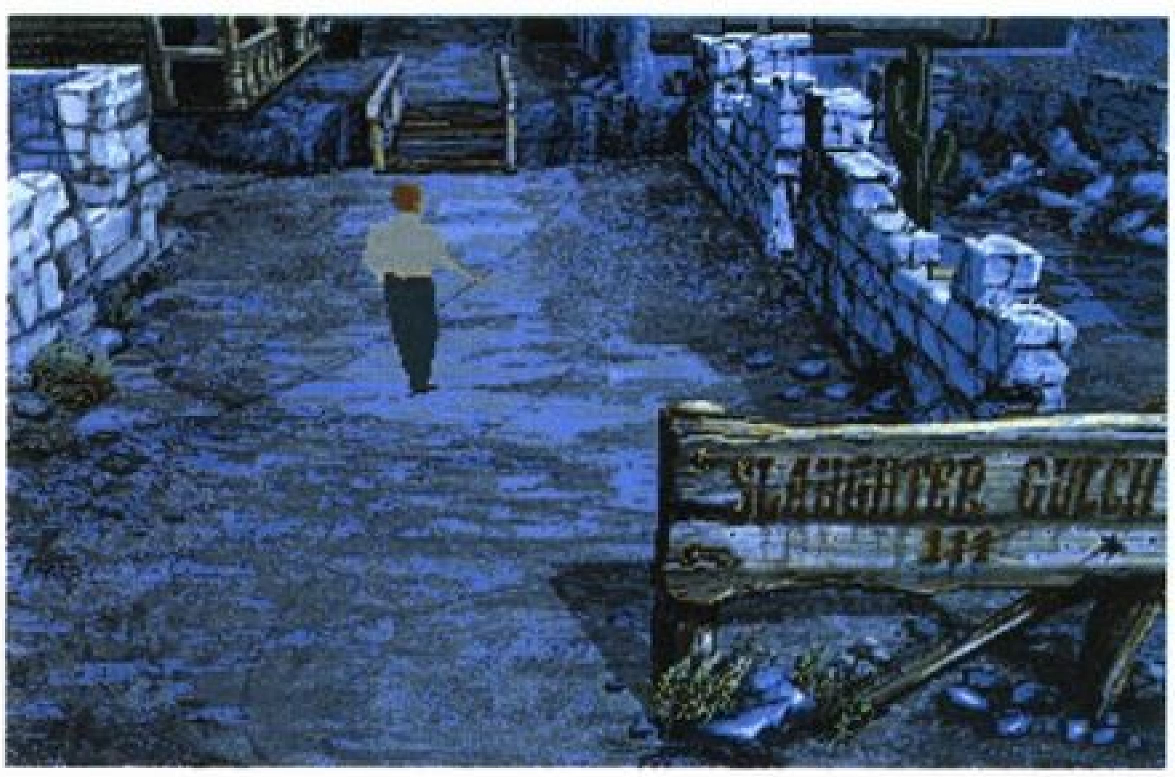




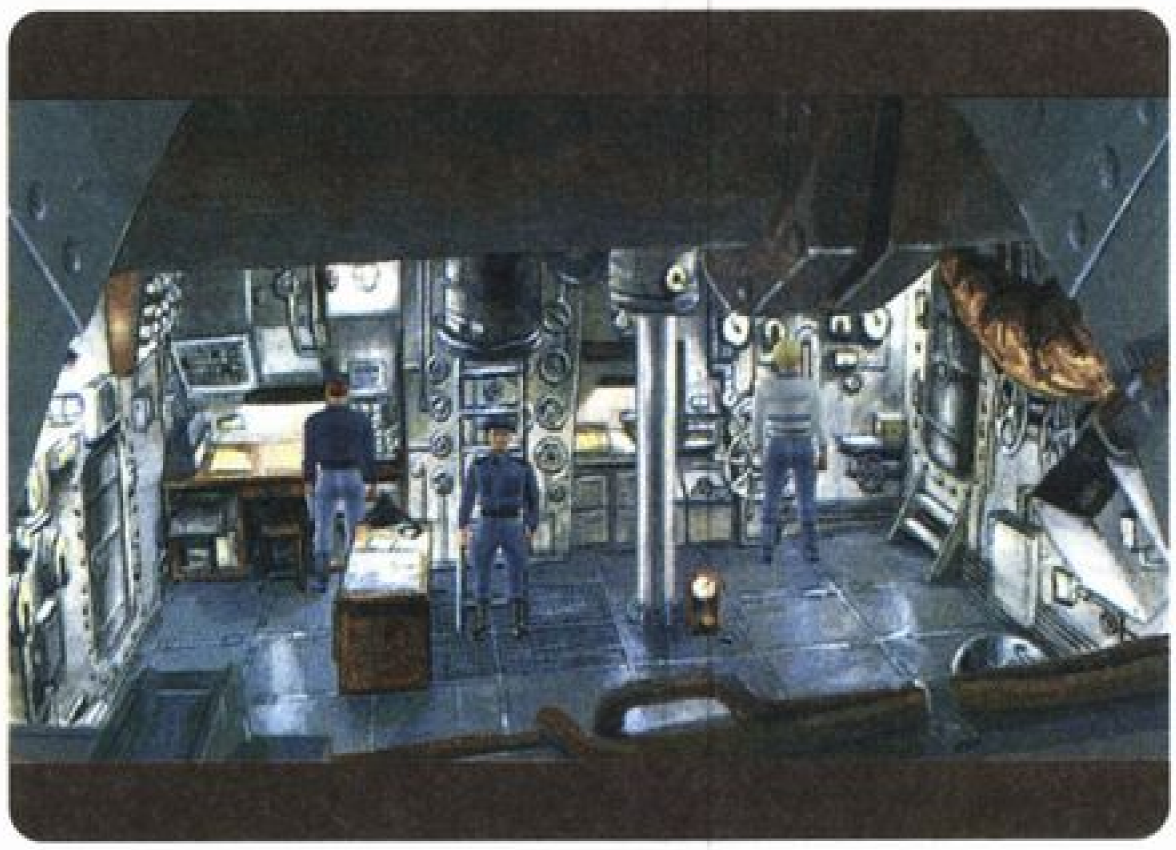








한글화된 어드벤처 게임
프리즈너 오브 아이스 (Prisoner of Ice)



장 르: 어드벤처
제작사: 인포그램 **유통사**: LG미디어
시스템 요구사항: 486이상/램 8메가 이상/마우스 필수
출시일: 4월 예정 **가 격**: 미정
문의처: LG미디어(02-3480-6591)

얼음속의 죄수

1937년 1월 어느 날 남극해에서 활동중인 빅토리아호 잠수함은 젊은 노르웨이인 탐험가 햄슨과 더불어 두 개의 수수께끼 상자를 발견하였다.

하지만 불행하게도 이번 작전을 맡았던 특수대원들은 그만 햄슨의 아버지인 피터 햄슨을 미처 구하지는 못했다. 그 이후 함장인 로이드는 본국 기지에 햄슨은 회복되고 있지만 아직 의식 상태는 위험해 보인다고 무전으로 연락을 취하였다. 이에 라이언에게 그 상자는 어떤 일이 있어도 열어서는 않된다고 충고하면서 그를 부관으로 임명한다. 이제 레이더에 적함이 잡혔다고 드리스콜이 함장에게 보고한다. 라이언은 드리스콜에게 추격당하고 있으니 잠수하자고 하면서 명령을 한다. 잠수하기 시작하는 빅토리아 호에 적함은 폭뢰 공격을 감행한다.

이러한 위기에 로이드와 라이언은 의문의 상자가 있는 화물실로 간다. 그곳은 폭발되고 그 충격으로 존스가 쓰러진다. 라이언이 존스에게 다가가자 그는 그 상자안에 무언가 있다고 하면서 마지막 말을 남기고 숨을 거둔다.

함장은 상자가 들어있는 두 개의 화물실 문 중 열려있는 오른쪽 문으로 다가가 안을 들여다보면서 라이언에게 불길이 얼어있는 상자를 녹이고 있다라고 말하자마자 갑자기 상자가 터지면서 안에는 촉수처럼 생긴 발이 튀어 나온다. 그 촉수는 함장을 끌어 안으면서 어디론가 끌고 가려한다.

이때 라이언은 깜짝 놀라 문을 열려고 하지만 열 수 없는 상태이며 나머지 상자를 보호하기 위해 함교로 나온다. 함교로 나온 라이언은 다시 드리스콜에게 말하면서 적함이 레이더에서 사라져서 안심이지만 그 상자속에서 나온 의문의 생명체가 배 안을 온통 공포로 휩싸고 있다면서 교신을 끝낸다.

이젠 빅토리아 호의 총 책임을 맡은 새 함장으로 먼저 라이언은 드리스콜에게 어떤 무기가 탑재되어 있는지 물어보지만 이 잠수함은 전투 임무를 띄지 않았다고 대답한다. 함교를 잘 살펴보면 왼쪽의 함장 서랍에 음성 녹음기와 열쇠가 있으며 라디오 주파수 코드가 적혀있는 코드북이 있다. 이것을 얻어가지고 선실로 들어가면 선실 입구에 걸려있는 도끼와 오른쪽 구석의 테이블 위에 있는 크리스 토퍼의 메달과 아이젠, 구명 조끼를 얻고나서 스텐리에게 무전기를 얻는다. 그 후에 헨리에게 다가가서 메달을 보여주자 그는 주문을 말하기 시작하는데 그의 주문을 녹음기에 입력시킨다. 그러나 다시 함교로 돌아오던 중 갑자기 화물실 입구가 폭발하면서 배는 더 큰 위기를 맞이하는데…

모션캡처를 이용

150개의 유화풍으로 그려진 완벽한 2차원 평면 배경에 모션 캡처라는 새로운 기술과 60000여가지에 달하는 에니메이션으로 이루어진 40명의 캐릭터의 움직임 하나 하나는 인터랙티브 게임에 못지 않게 생생하다. 또한 각 개개인이 가지고 있는 시스템에 따라 SVGA와 VGA로 자동 인식되는 사항도 유저를 고려하였다. 여기에 등장 인물들의 대화가 한글화로 또렷하게 들렸다. 이미 이 게임이 영문판으로 발매되었지만 그 당시에 느끼지 못했던 묘미들이나 몰랐던 사항들을 한글판으로 선명하게 알 수 있었다. 이러한 외면적 사항 이외에도 내부적으로 한편의 추리소설 같은 완벽히 짜여진 시나리오는 게이머가 정통 어드벤처 게임에 빠져들기에는 너무나 좋은 요건이 아닐까 생각된다.





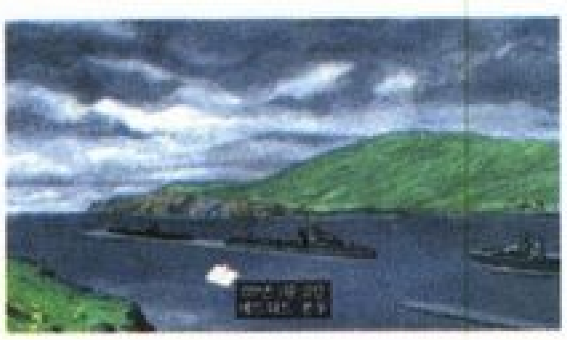


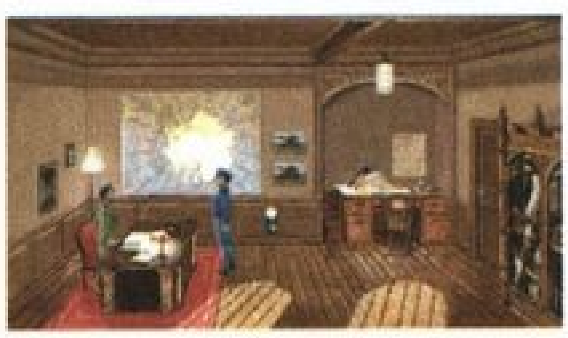
LG미디어의 한글화 타이틀

LG미디어가 프랑스 인포그램과 한글화 및 게임엔진(소스)제공 계약을 체결함에 따라 프리즈너 오브 아이스를 완전히 한글화 하여 출시한다. 이미 출시되어 호평을 받은 바 있는 프리즈너 오브 아이스의 완벽한글화로 영어를 이해해야만 풀어나갈 수 있는 게임의 커다란 단점을 완전히 극복하고 새롭게 출시된다. 특히 게임의 도중에 나오는 주인공들의 대화의 나래이션 및 텍스트를 이해하지 못하면 게임을 진행하기 어려웠던 점이 완전히 해소 되었다. 이로서 LG미디어는 95년 졸업,라스트 가디안, 멕워리어2의 한글화, 2월 칸비의 복수에 이어 5번째 국외 타이틀의 한글화를 하였다.



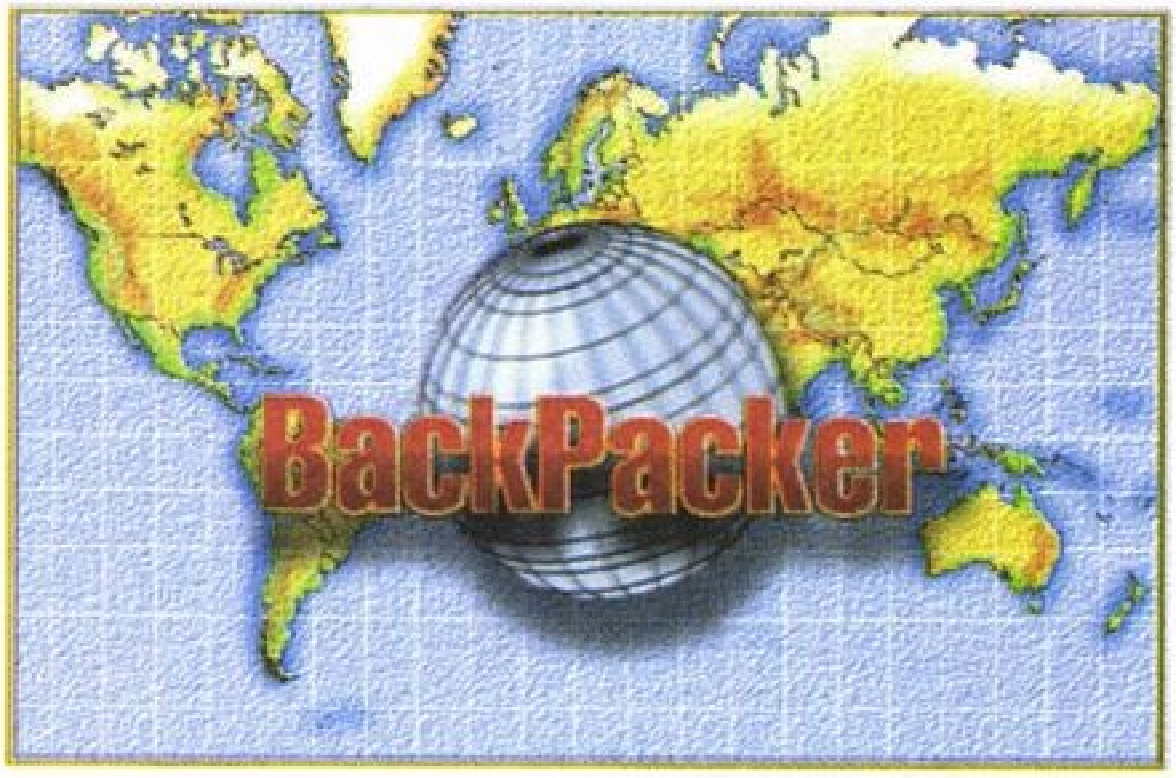






퀴즈로 세계일주를...
배낭여행자 (BACKPACKER)

장　르: 퀴즈 어드벤처
제작사: 타티　　유통사: BMG
시스템 요구사항: 486이상/ 램 8메가이상
출시일: 4월초　　가　격: 미정
문의처: BMG(02-561-4301)



맥 호환게임

80일간의 세계일주 이후에 가장 흥미진진한 세계 여행 어드벤처 게임이라 볼 수 있는 배낭여행자는 인터랙티브 게임이자 맥 호환이다.

세계 여행을 결심한 당신. 그러나 한가지 문제는 전세계를 여행할 만큼 충분한 돈을 가지고 있지 못하다는 점이 문제다.

1189파운드와 여권이 든 여행 가방이 당신의 유일한 동반자이다. 출발은 영국 공항.세계가 당신을 기다린다. 게이머의 목적은 세계를 여행한 후에 집으로 돌아 오는 것이다.

설마 이 일이 쉽게 생각된다면 항상 모든 일이 쉽게 풀리는 것만은 아닌 실제 상황이라고 생각해 보라. 배낭여행자는는 시도할 때마다 게임상황이 달라진다. 게이머가 행선지에 도착해 여행 경비 조달을 위해 돈을 벌려고 할 때마다 진짜 세계에서와 같이 항상 새로운 경험과 도전이 기다리고 있다.

공항

행선지와 출발시간을 선택할 수 있다. 원하는 모든 비행이 매일 이루어지지는 않지만 어떤 공항은 다른 곳보다 더 많은 행선지를 제공하기도 한다.

때때로 시내로 되돌아 갔다가 다음날 공항에 다시 가야 할 때도 있다.

메인 메뉴

new trip	패스포트에 자신의 신상명세를 기록한다
load trip	저장해 두었던 여행지로 되돌아간다
info	이 버튼은 게이머를 배낭 여행자 클럽으로 데려간다 벽에 걸린 최상의 정보들을 볼 수도 있고, 구석에 있는 컴퓨터로 아직 귀향하지 못한 여행자에 대한 정보를 얻을 수도 있다

도시들

도시마다 지역 여행자 사무소와 많은 구경거리가 있다. 어떤 도시에 머물기로 결정했다면 그 곳에 대해 많은 것을 배워야 한다. 그 도시에 대해 많이 알수록 좋은 직업을 선택할 수 있는 기회가 늘어 난다. 한 도시에서 일정한 시간을 보내면 하루가 가고 하루 생활의 비용이 크레디트 카드에서 지출되어 나간다. 스페이스바를 눌러 하루를 건너 뛸 수도 있는데 이것은 직업을 얻기 위해서나 비행시간을 기다릴 때 유용하다.

여행가방

우측 상단의 가방을 클릭하면 가방안에는 모든 정보가 기록되어져 있는 여행일기가 있다. 얼마나 오래 여행해 왔는지 퀴즈게임에서 문제는 몇 %나 풀었는지 여행하는 동안 무슨 직업을 가졌었는지 등을 볼 수 있다.

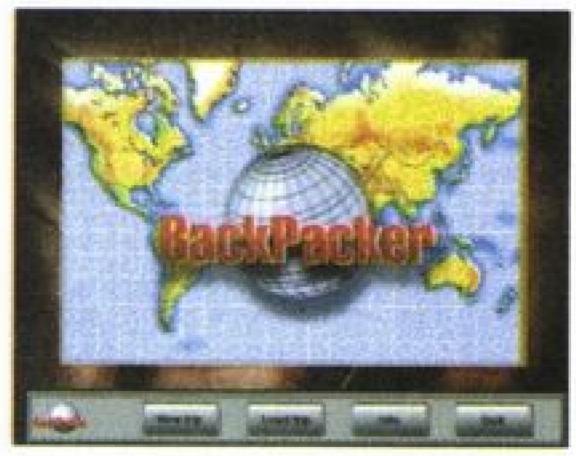
체킹 호텔

이 부분에서 여행자는 약간 곤란을 겪게 된다. 호텔 프론트에서 그 도시의 문화, 역사, 지리에 관한 몇몇 질문들에 통과해야 하기 때문이다. 호텔에 묵을 돈이 모자라면 세가지 선택을 할 수가 있다.

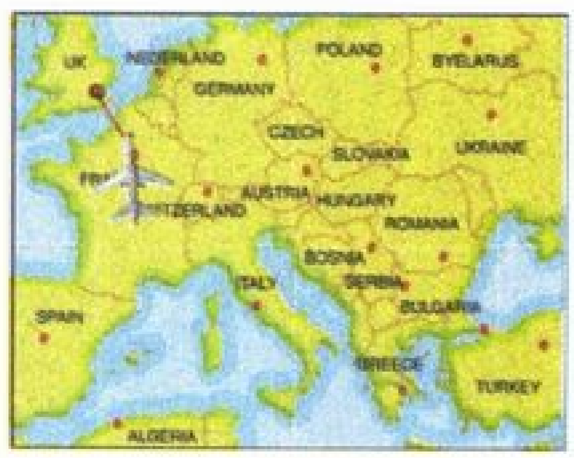
(전화) (저장) (종료)재정적 곤란을 겪을 때 집에 전화해 돈을 빌릴 수 있는데 물론 그것은 언제나 그리고 원하는 만큼 이루어지는 일은 아니다. 여행을 저장하기 위해서는 하드 디스크나 디스켓을 선택하고 전용화일 이름을 적어 넣으면 된다.

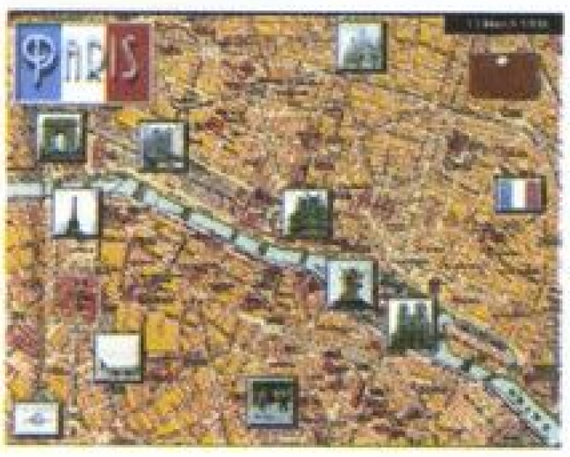
직업 찾기

거주지 주소가 정해져야 직업 알선이 되므로 직업 소개소에 가기 전 호텔에 들어가야 한다. 이것은 호텔에 체크인 할 때 푸는 퀴즈의 성적으로 직업의 범위를 한정하기 위함이다. 그 도시에 대해 많이 알수록 더 좋은 직업을 구할 수 있다. 일하는 동안의 날짜는 빨리 지나 간다. 매일 도시 생활과 호텔비, 식비에 비용이 지출된다. 직업에서는 수행해야 할 여러가지 일을 부여 받는다. 잘 해내면 보다 많은 돈을 받고, 실패하면 돈은 빨리 바닥난다.















라이즈 2 부활
(Rise 2 Resurrection)



장 르	아케이드
제작사	미라지
유통사	(주)쌍용
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	발매중
가 격	44,000원
문의처	쌍용(02-953-1568)

코톤이라는 사이보그는 무적의 로봇으로 평가되었지만 그는 인간의 감성을 지니고 있었다. 인간의 감성을 가지고 있는 코톤은 전투를 통하여 액체 금속으로 제작된 로봇을 제거할 수 있었다고 했지만 그는 다른 여자 사이보그 로봇을 제거했지만 그녀의 존재가 마음 한 구석에 자리잡기 시작했다.

코톤은 지금 의식이 있는 상태이지만 신체 구조는 정상이 아니다. 그는 벌써 신체 구조의 외부 환경에 익숙해져 있다. 그런데다 이전과 동일한 느낌을 가지고 있지만 이번에는 이전과는 전혀 다른 느낌을 감지하고 있다. 이러한 상황은 마치 자신의 몸에서 지금 영적인 상태만이 살아 움직이고 있는 것처럼 느끼고 있었다.

그리고나서 코톤은 자신에게 주어진 임무 수행에 실패했다. 그녀와의 결투에서 패했을 뿐만 아니라 코톤은 그녀가 존재하는 세계로 빨려 들어가 버렸다. 결국 그녀는 정신만이 살아 있는 인조 인간 코톤의 몸을 재생시켰다. 이 작업이 완료된 후 그녀는 그의 몸을 드로이드 조종 네트워크를 구축하고 있는 일렉트로코프 장치에 연결시킨 다음 그녀와 자신의 부하 드로이드가 가지고 있는 인공지능을 보강할 목적으로 그가 가지고 있는 지능에 관한 콜론 작업을 시작했다. 그의 머리 속에 있는 뇌 기능을 계속 유지시키는 작업을 계속함으로써 네트워크 형태의 체로모네 장치를 통해 자신의 부하 드로이드 머리 속에 선택된 인간들이 가지고 있는 뇌 기능을 주입시키는 작업을 할 수 있었다. 이런 작업을 통해 인간의 지능을 가진 새로운 형태의 드로이드들이 탄생하게 되었다. 그녀는 이 드로이드들을 단순히 작업에 투입시키는 것이 아니라 태양계를 집어삼킬려 하고 있었다. 이를 눈치챈 과학자들은 다시 코톤을 부활시키고 그녀는 드로이드에게 바이러스를 집어넣어 날뛰게 만드는 데 이 위기를 어떻게 극복할려는지_





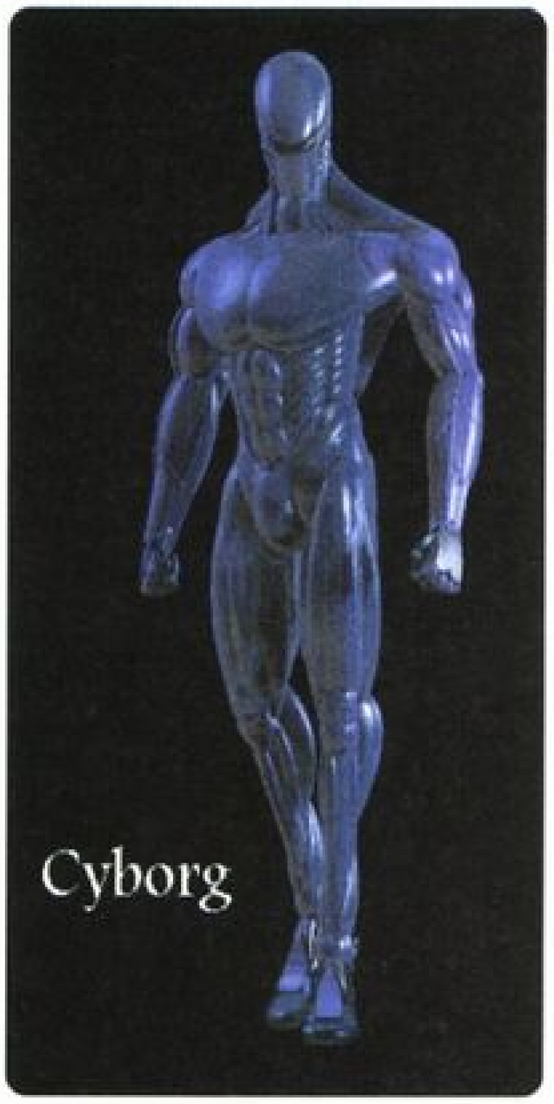




각 캐릭터의 필살기

(*는 끝내기 결정타임)
초필살기는 아래 게이지가 차야지 가능하다.

사이보그(Cyborg)



- 쇼울더 바지 ←←→ K
- 플라잉 펀치 ↓↘→ P
- 미드 에어 화이어볼 →→ P
- 스위프 ←↙↓K
- 슈퍼파가 ←↙↓↘→ P
- 제네릭스 ←← P

초필살기 (비밀키)	↓↙↙K ←↙↓P →↘↓↙←K

디폼 →↘↓↙← K P

로더(Loader)

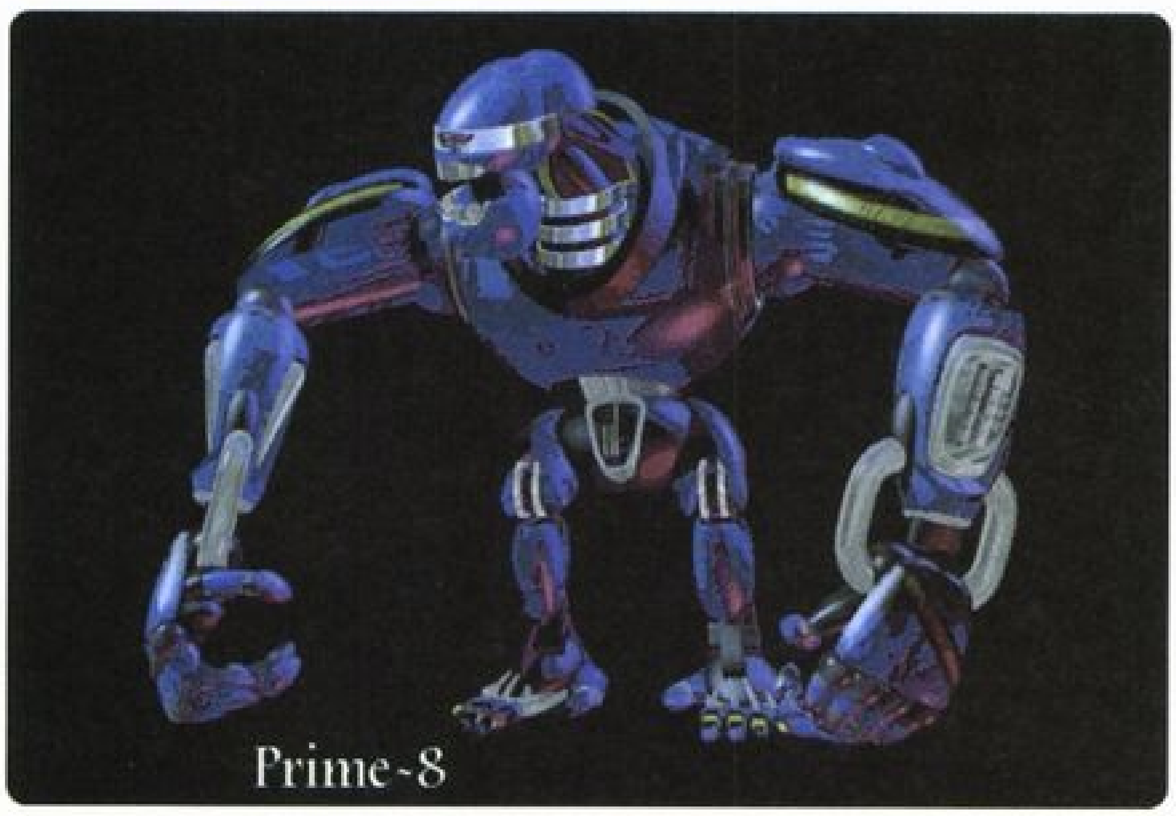


- 라이트닝 →→↓ P
- 헤드벗 ↓↑ P
- 스위프 ←↙↓ K
- 라이트닝 스파이크 →↘↓↙← P
- 제네릭스 ↓↘→ K

초필살기 (비밀키)	↓↙← P →→ P ←← K

일렉트릭큐트 & 프라이 →↘↓↙← K

프라임-8(Prime-8)

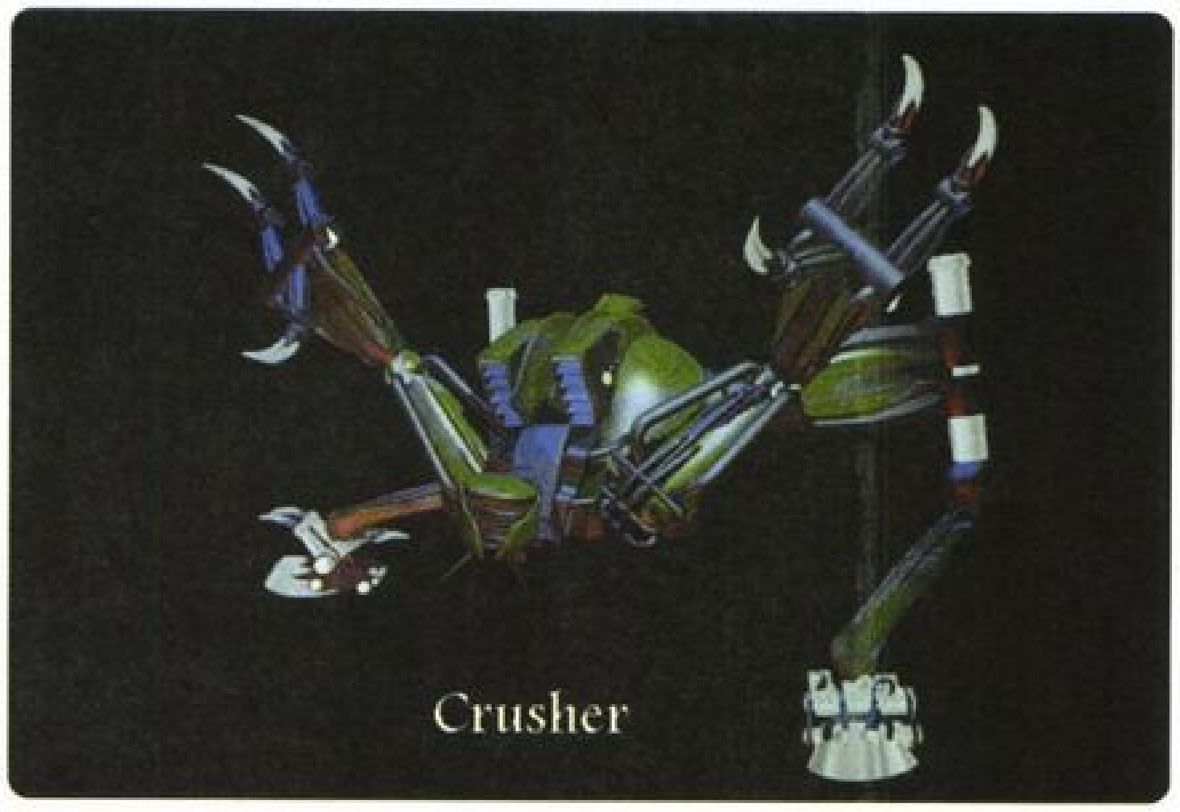


- 그라운드 배시 ↓↓↓P
- 스완다이브 ↓↘→P
- 배럴 롤 ↓↑K
- 스위프 ←↙↓K
- 수퍼 배럴 롤 ↓←↓← K
- 제네릭스 ↓↙← P

초필살기 (비밀키)	↓↙← P ↓↙← K →→P →→K

파가 투 더 본 →→→→→→ P

크러셔(Crusher)



- 다이브(미드 에어) ↓↓P
- 어퍼컷 ↓↘→ P
- 엑시드 스핏 ←←← K
- 다이브 →→ P
- 트리플 엑시드 스핏 ←←←→→K
- 제네릭스 ↓↙← P

초필살기 (비밀키)	K P K K

익스프로드 투 핏 ↓↙← K

워(War)



●배럴 롤	↓↑P
●스냅 킥	↓↙← K
●스킵 포워드	→→
●스킵 백	←←
●배럴 롤(미드 에어)	↓↓P
●대시	←→P
●그레네이드	↓↙← P
●스위프	←↙↓↘→ K
●SSM	←↙↓↘→ P
●스트라이크	↓↙← P

초필살기 (비밀키)	
	↓↘→ P
	↓↘→ K
	→↘↓ P
	→↘↓ K

디폼 ←→←↙→ K

룩(Rook)

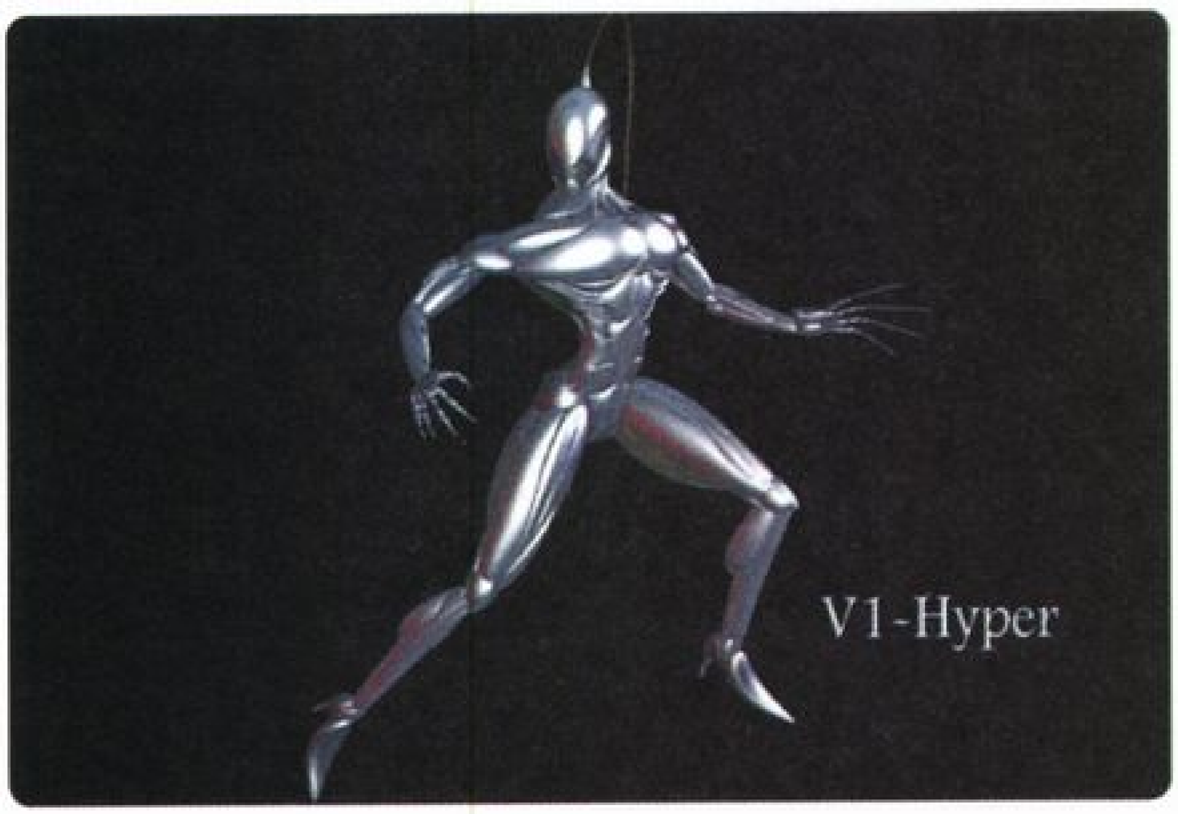


●더블 펀치	↓↘→ P
●젯 킥	↓↘→ K
●화이어 볼	↓↙← P
●젯 킥(미드 에어)	→→ K
●젯 백	←←
●킥 리피트, 멀티플 킥 스위프	←↙↓ K
●SSM	←↙↓↘→ P

초필살기 (비밀키)	
	→↘↓↙←K
	←↙↓P
	←↙↓K
	↓↓K
	→→P

익스플로드 →→→P

V1 하이퍼(V1-Hyper)



●드롭 킥	←←K
●대쉬 어택	→↘↓P
●스킵 포워드	→→→
●엑시드 볼	↓↘→P
●하이헤드 휩	↓↙←P
●스네이크 오브 화이어	←↙↓↘→ P

초필살기 (비밀키)	
	→↘↓↙←P
	↓↙←K
	↓↘→K
	→→P
	←↙↓P

디폼 ←←→→ P

데드리프트(Deadlift)

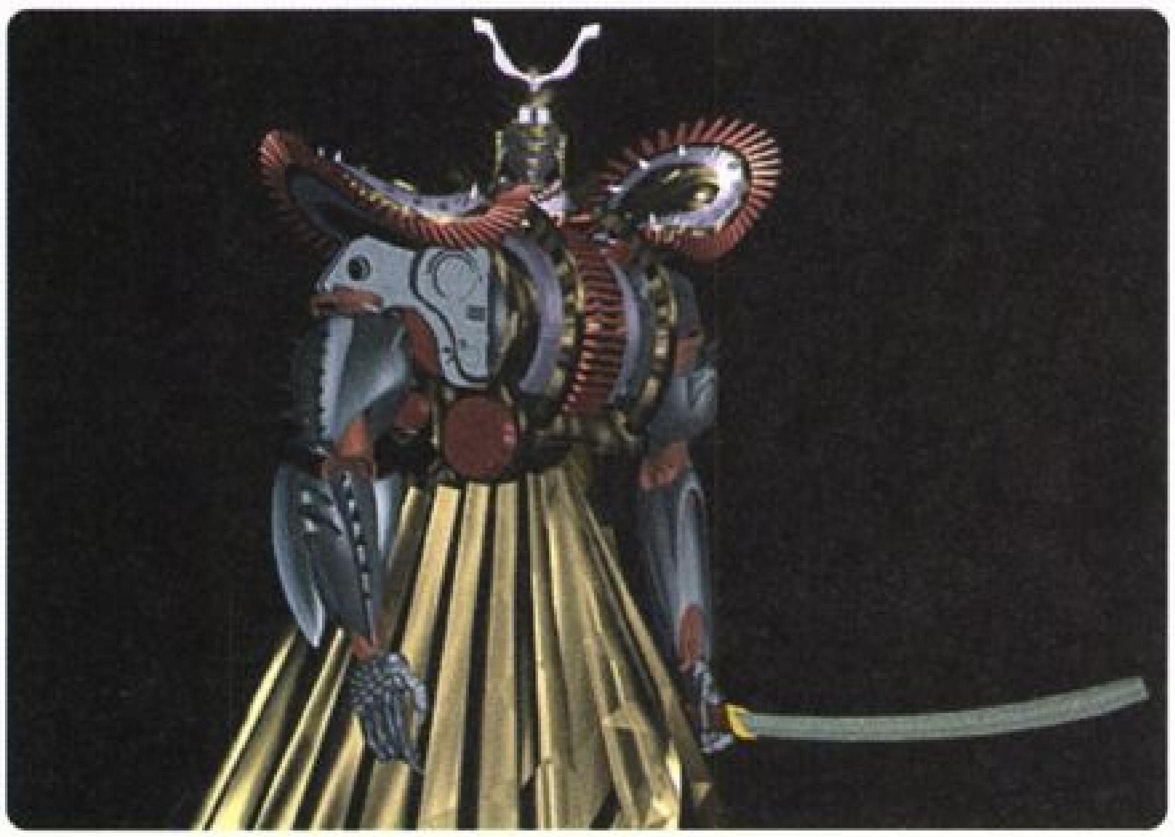


●스워드 챠지	→→←P
●스위프	←↙↓K
●화이어볼	↓↘→P
●로우 화이어볼	←↙↓P
●하이 화이어볼	↓↙←P
●텔레포트	→→K
●수퍼 파젠	→↘↓↙←K

초필살기 (비밀키)	
	↓↘→K
	↓↙←K
	←←P
	←↙↓↘→K
	→→P

익스플로드 투 비트 ←←←K

수콴(Suikan)

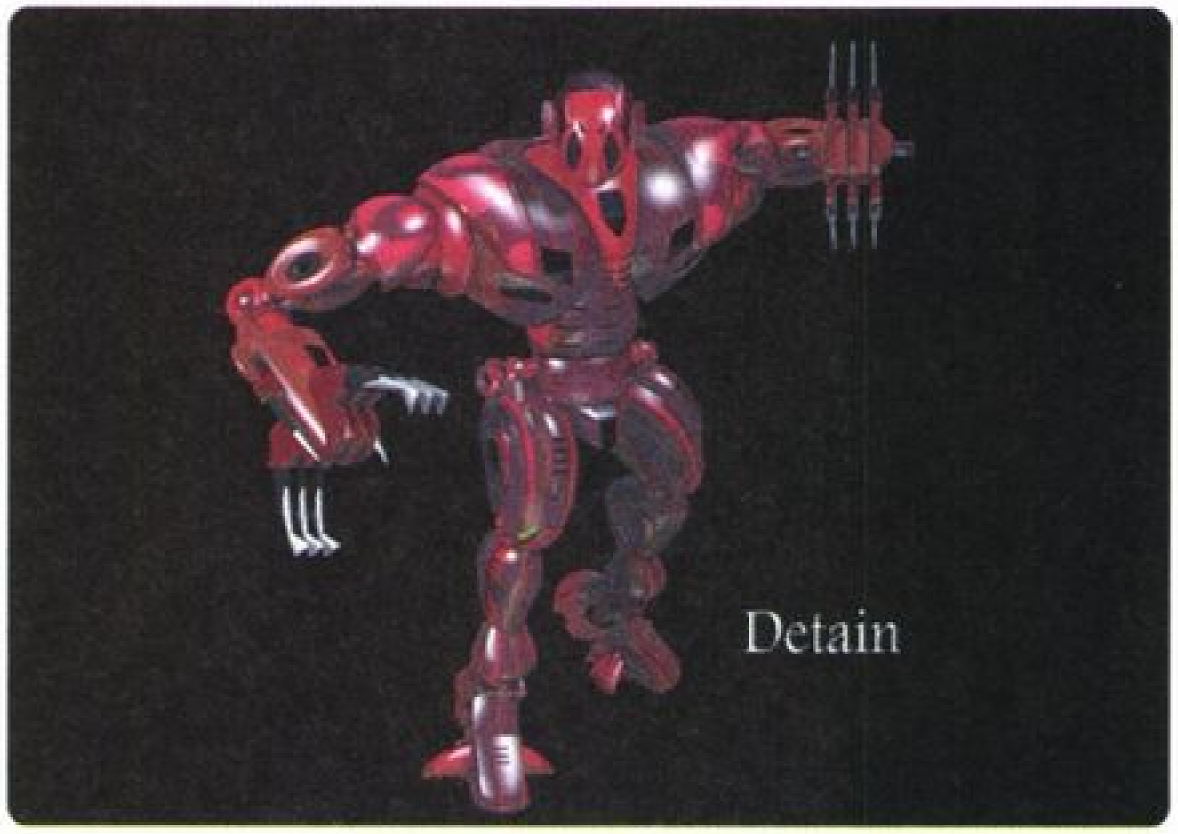


미드 에어 제트 킥	→→K
화이어 볼	↓↙←P
프로젝트 스워드 어택	→→P
스위프	←↙↓K
스피닝 배틀 드레스	→→→→P
제네릭스	↓↘→ P

초필살기 (비밀키)	↓↘→ K ↓↙← K ←↙P ←← P

번 투 애쉬 →↘↓↙←P

디테인(Detain)



3 힛 카오스	→→P
런	→→→
헤드벗	↓↑P
스위프	←↙↓K
레이저	→↘↓↙← P
제네릭스	↓↘→P

초필살기 (비밀키)	←←K ←↙↓P ↓↘→K ↓↘→P

일렉트릭큐트 & 후라이 ←↙↓↘→K

크로맥스(Chromax)



로우 화이어볼	↓↘→P
드릴 대쉬	→→→K
스위프	←↙↓K
헤드 드로우	←←←P
점프 젯 킥	↓↓↓K
제네릭스	↓↘→ K

초필살기 (비밀키)	←↙↓↘→K ↓↙←P ←←K →→P

마그나 익스플로드 ←←→P

스테픈 울프(Steppenwolf)

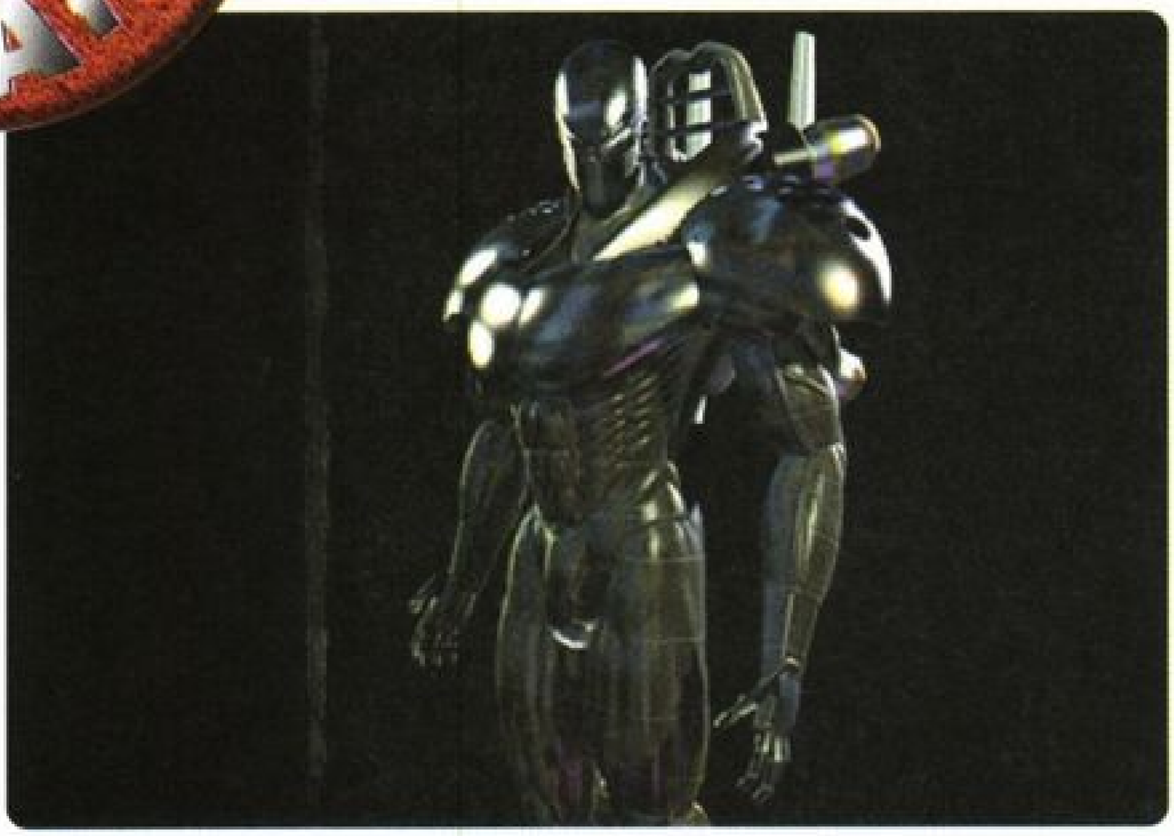


캐논	↓↘→P
런	→→→
어퍼컷	↓↘P
에어스트라이크	↓↙←P
스완다이브(미드 에어)	↓↓K
스완다이브	→→K
건스	←←←P
수퍼 에어 스트라이크	→↘↓↙←P
제네릭스	←↙↓P

초필살기 (비밀키)	↓↘→K ↓↙←K →→P ←←K

파가 투 더 본 →↘↓↙←K

네크로보그(Necroborg)

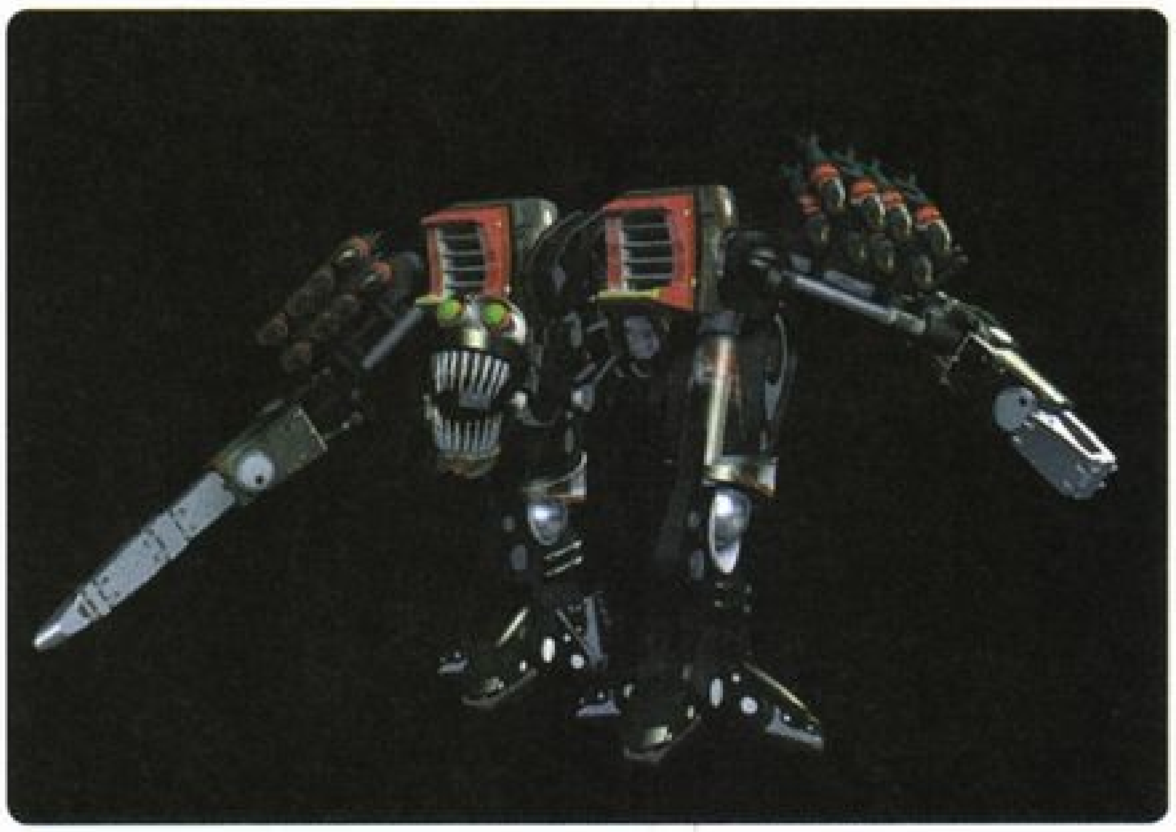


- 스위프 ←↙↓ K
- 플라잉 펀치 ↓↑P
- 라이트닝 ←←←P
- SSM →↘↓↙← K
- 제네릭스 ↓↘→ P

초필살기 (비밀키)	
	↓↘→ K
	↓↙←P
	←←P
	←↙↓P

디폼 ←↙↓↘→ K

록조(Lockjaw)



- 드로우 ←↙↓↘→K
- 미사일 ↓↙←P
- 헤드벗 ↓↘→K
- 미드 에어 미사일 →→P
- 멀티플 미사일 ←↙↓↘→ P
- 제네릭스 ↓↘→P

초필살기 (비밀키)	
	↓↙←K
	←←K
	←←P
	←↙↓P

일렉트릭큐트 & 후라이 ←←→ P

그릴러(Griller)



- 그라운드 배쉬 ←↙↓↘→P
- 퍼멜 →↘↓↙←P
- 슬램 어택 ←→→P
- 스위프 ←↙↓K
- 파운데이션 크럼블 ←↙↓↘→K
- 제네릭스 ↓↘→P

초필살기 (비밀키)	
	↓↙←K
	↓↙←K
	→↘↓P
	→↘↓K

파가 투 더 본 →→→P

반달(Vandal)



- 버즈소어택 ↓↘→P
- 스위프 ←↙↓K
- 제트 킥 →→K
- 멀티플 엑시드 스핏 →↘↓↙←P
- 제네릭스 ↓↘→K

초필살기 (비밀키)	
	↓↙←P
	←↙↓K
	→→P
	←←K

익스플로드 투 핏 →↘↓↙←P

살보(Salvo)



- 나이프 →↘↓P
- 플레임 드로우 ↓↘→P
- 스위프 ←↙↓K
- 멀티플 화이어드로우 ↓↘→K
- 제네릭스 ↓↙←P

초필살기 (비밀키)	↓↙←K ←↙↓P →→P ←←K

번 투 애쉬 →↘↓↙←K

인세인(Insane)

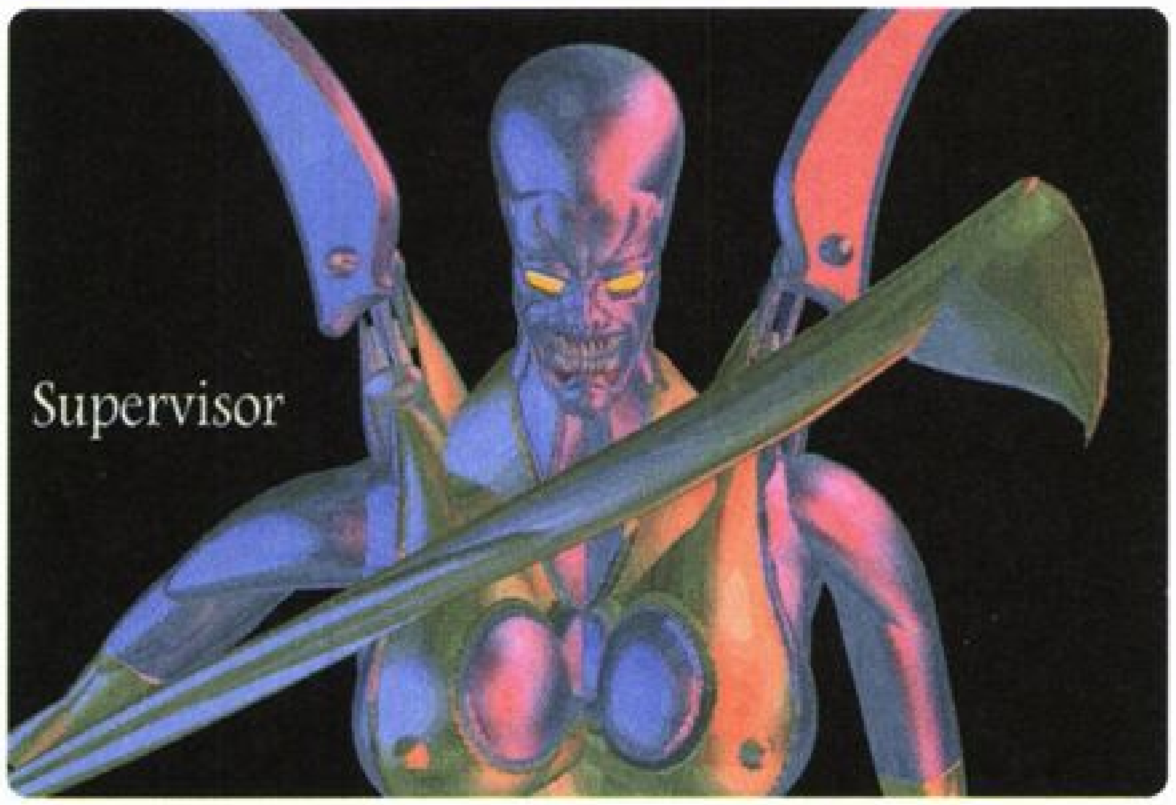


- 로우 아이스 볼 ↓↙←K
- 버트 어텍 ↓↘→K
- 아이스 볼 ↓↘→P
- 스위프 ←↙↓K
- 수퍼 파가 →↘↓↙←P
- 제네릭스 ↓↙←P

초필살기 (비밀키)	→↘↓P →↘↓K ↓↙←P →→K

마그나 익스플로드 ←←← P

수퍼바이저(Supervisor) Hidden Character

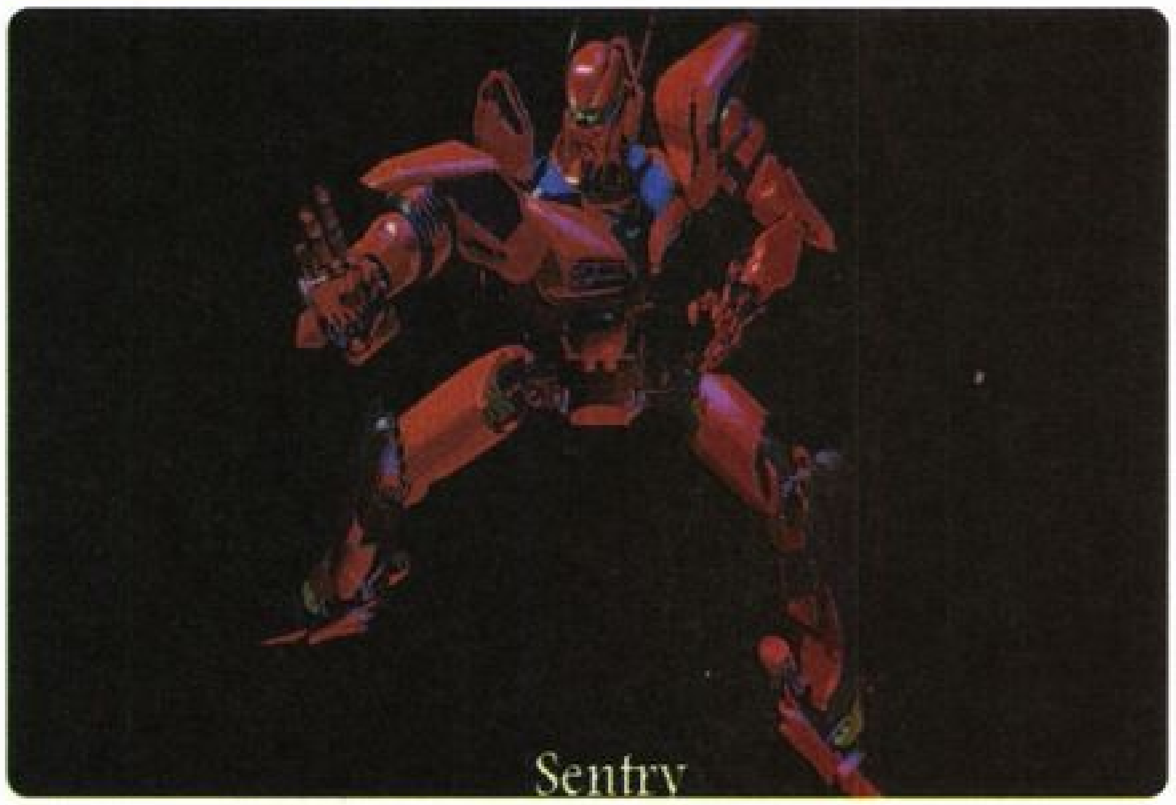


- 대쉬 어택 ↓↘→P
- 스피닝 슬로우 점프 ↓↙←P
  ↓↘→K
- (미드 에어)대쉬 →→P
- SSM ↓↓↓K
- 제네릭스 →→K

초필살기 (비밀키)	←←P ←←K ↓↙←K ↓↓K

디스멤버먼트 ←←→→P

메이햄(Mayhem) Hidden Character



- 오버헤드 스매쉬 →→P
- 헤드 벗 →→K
- 수퍼 파제 ←↙↓↘→P

어설트(Assault) Hidden Character



기술	커맨드
●제트 백	←←
●멀티플 킥	↓↓K
●더블 펀치	↓↘→P
●제트 킥	↓↓→K
●화이어 볼	↓↙←P
●제트 킥(미드 에어)	→→ K
제네릭스	→→P

●초필살기 (비밀키)	→↘↓P →↘↓K ↓↓P ←↙↓↘→P

마그나 익스플로드 →↘↓↙←P

안일-8(Anil-8) Hidden Character

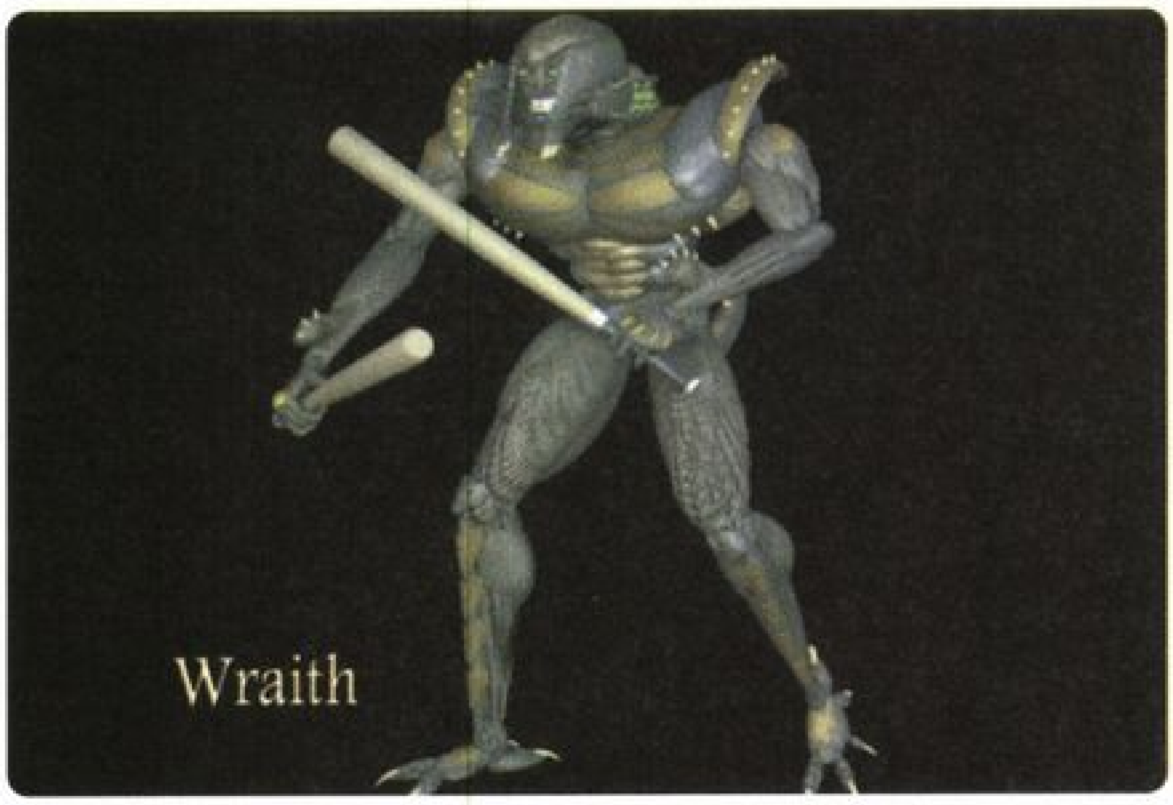


기술	커맨드
●화이어 볼	↓↘→K
●제트 킥(미드 에어)	→→ K
●스위프	←↙↓P
●제네릭스	↓↘→K
●라이트닝 스트라이크	←↙↓↘→P

●초필살기 (비밀키)	↓↙←P ↓↙←K ←←P ←←K

마그나 익스플로드 ↓↓←P

비트롤(Vitriol) Hidden Character



기술	커맨드
●대쉬 포드	→→→
●캐논 화이어	↓↘→P
●어퍼컷	↓↘K
●스완 다이브(미드 에어)	↓↓K
●스완 다이브	→→K
●제네릭스	←←P
●에어 스트라이크	→↘↓↙←P

●초필살기 (비밀키)	→↘↓↙←K ↓↘→K ↓↙←P ←↙↓P

마그나 익스플로드 ↓↙←K

라이즈 1과 라이즈 2 비교

항 목		RISE I	RISE 2
캐릭터	기본 캐릭터	7	18
	비밀 캐릭터	0	10
	총 수	7	28
동 작	기본 동작 (각 캐릭터당)	8(평균)	30(평균)
	최소 필살기 (각 캐릭터당)	2(평균)	15(평균)
키 조합 공격		불가	가능
피해 위험		불가	가능
디지타이즈된 목소리		불가	가능
신체 분리(DISMEMBERMENT)		불가	가능
감춰진 두목과 적		불가	가능
인터랙티브 백그라운드		불가	가능
오일/블러드		불가	가능
공중으로 던지기		불가	가능
진행		불가	가능
스크롤링 백그라운드		불가	가능
최후 결정타		불가	가능
무기 사용여부		불가	가능
투사		불가	가능

라이즈2의 특징

- ●총 28개 캐릭터
- ●24레벨의 난이도
- ●각 로봇마다 사용자 지정색 가능
- ●총 6가지의 발사 무기 : 불, 얼음, 플라스마, 강산, 광선, 총알
- ●히든 스테이지와 캐릭터 무기
- ●전설적인 기타리스트 브라이언 메이의 살아있는 음악 재생 가능
- ●감춰진 보스 캐릭터
- ●총대전 가능수 2,304판





대전에서 쉽게 이기려면

1. 몰아치기 공격을 많이 한다

일단 컴퓨터와의 대전이 시작되면 초필살기보다는 빠른 기술로 상대를 구석으로 밀어부친 후 되도록이면 빠른 공격을 밀어부친다. 그러면 상대는 쉽게 그로기 상태에 빠진다.

2. 2인 대전 모드시에는 캐릭터가 되도록 큰 것을 선택한다

2인 대전시에는 유저가 자신이 있는 캐릭터가 아니면 되도록이면 큰 캐릭터를 선택한다. 큰 캐릭터는 한 방의 필살기가 있기 때문에 기술이 적용되면 대단한 치명타를 입힐 수도 있다.

3. 연속기를 많이 쓴다

모든 대전 게임에서도 그렇겠지만 캐릭터 고유의 연속기를 익힌다면 한 방의 필살기보다 훨씬 효과를 얻을 수 있으므로 고유의 연속기를 이긴다면 보스를 손쉽게 이길 수 있다.



























통코 2 (TONKO IN UNDERWORLD)



장 르	아케이드
유통사	트윔 유통사: 네스코
시스템 요구사항	386이상/램 4메가이상/윈도우 3.1 이상
발매일	발매중
가 격	33,000원
문의처	트윔(02-512-7084)

통코는 1편에서 도라큐를 물리치고 돌아온 뒤 더 이상 유령계에서 대적할 자가 없는 유유자적한 생활을 하고 있었다. 오늘도 청담동 뒷거리를 활보하며 장난을 치고 있었는데 마침 보석상 앞에서 보석을 구경하고 있는 여자친구 핑코를 발견했다. 통코가 넋이 나간 듯 바라보자 핑코는 살짝 윙크를 해준다. 통코는 앞뒤 안 가리고 핑코를 향해 돌진! 그러나 맨홀구멍을 못 보고 그만 빠지고 만다.

그 맨홀구멍은 일년에 한 번 열리는 지상계와 지하계를 연결하는 유일한 통로였다. 핑코는 통코가 빠지는 모습을 보고 잠시 머뭇거리다 그냥 계속 보석을 구경한다.

남자친구보다 보석이 더 좋단 말인가? 통코는 한참을 떨어지다 마침내 첫번째 동굴에 도착한다. 이 지하세계는 12가지 동굴이 있고 사방에 진귀한 보석이 가득하다. 그러나 통코가 처치했던 적들이 이 지하세계에 숨어살고 있었다. 통코는 그들과 다시 힘든 전투를 치뤄야 한다. 이제 지하세계에서 그냥 죽느냐, 보석을 갖고 지상으로 돌아가 핑코의 사랑을 얻느냐 하는 중요한 기로에 서게 된 것이다.

통코 2의 특징

통코2는 미로형 액션게임이다. 로드런너나 너구리를 아는 사람이면 게임 진행이 쉽다. 중력이 적용되는 화면공간에서 간단한 몇가지 이동수단과 아이템을 사용한다. 게임 시스템은 단순하지만 이런 종류의 게임에서만 느낄 수 있는 아기자기함과 스릴이 있다. 또 통코2에서 등장하는 많은 캐릭터들이 주는 신선한 이미지와 깔끔한 그래픽이 특징이다.

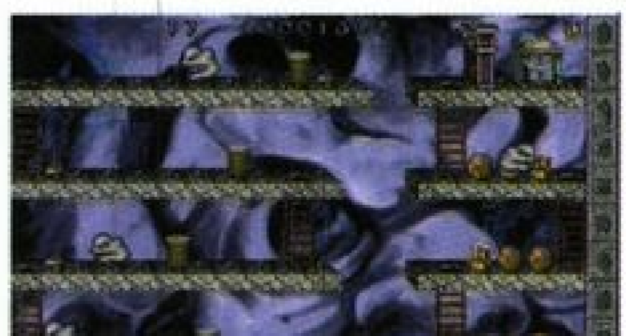
통코 2의 목적

간단히 말하자면 지하세계를 탈출하는 것이 목적이다. 50개의 스테이지를 클리어해야 지하세계에서 탈출할 수 있다.

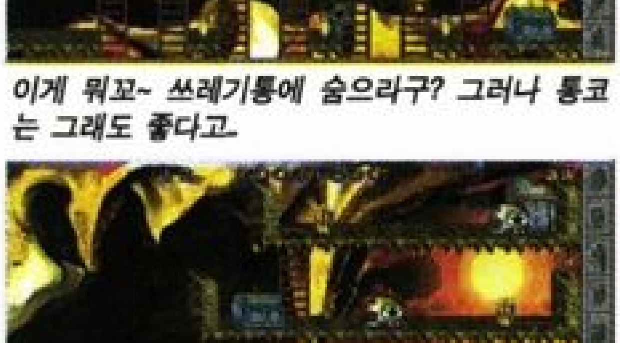
하나의 스테이지를 깨는 방법은 간단하다. 레밍스의 탈출처럼 출구로 나가면 된다. 그러나 스테이지를 거듭할수록 피해야 할 적들은 많아지고 길도 복잡해진다. 열쇠를 사용해야 열리는 문이 있고 그 때문에 열쇠를 얻어야 하며 수세식변기를 이용해 공간이동을 시도해야 하기도 한다. 많은 변수들이 존재하며 이들을 해결하는 가장 좋은 방법은 자신이 가진 순발력과 재치를 최대한 활용하는 수 밖에 없다. 통코2가 사용자에게 요구하는 것은 순발력, 판단력, 그리고 약간의 암기력이다.



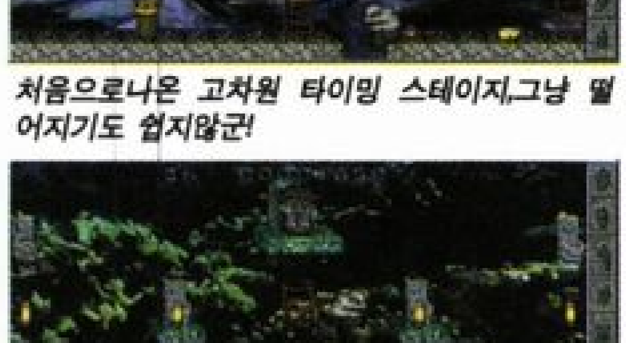
이게 뭐꼬~ 쓰레기통에 숨으라구? 그러나 통코는 그래도 좋다고..



처음으로나온 고차원 타이밍 스테이지.그냥 떨어지기도 쉽지않군!



사람이나 통코나 욕심이 문제야.보석보길 돌같이 하라.



일보는 통코..



처음으로 나타난, 손놀림이 요구되는 판. 그러나 이정도 쯤이야..



후~ 사다리의 성_잘봐야 보이지_



LQ 두자리는 좀 힘들지 아마?



이름하야 Flying 통코_



싫어싫어_꿈에볼까 무서운_마의 스테이지_

게임의 구성

통코2는 50개의 스테이지로 구성되며 12가지 동굴이 있다. 각 동굴은 석회암, 화성암, 밀림, 해저 등의 독특한 분위기를 가지고 있으며 네개의 스테이지를 클리어하면 다음 동굴로 갈 수 있다. 동굴이 바뀌면 적, 아이템의 종류도 달라지고 난이도도 갈수록 점점 어려워진다.

아이템의 종류

< 먹는 아이템 >

50점: 동전

200점: 아이스크림, 사탕, 롤리팝

300점: 케잌, 오징어, 팥빙수

500점: 햄버거, 통닭, 피자

1000점: 김장배추, 보석상자 (가넷, 아메시스트, 아콰마린, 다이아몬드, 에메랄드,진주, 루비, 페리도트, 사파이어, 오팔, 토파즈, 터키석의 12가지 탄생석이 들어있다)

● 만점마다 보너스 통코 한마리가 생긴다.

● 12가지 보석을 다 모으면 보너스 통코 한마리가 생긴다.

< 가지는 아이템 >

빨간 열쇠: 빨간 쇠창살문을 열때 쓰인다.

노란 열쇠: 노란 벽돌문을 열때 쓰인다.

파란 열쇠: 파란 철문을 열때 쓰인다.

< 사용하는 아이템 >

출구: 다음 스테이지로 이동한다.

사다리: 아래 위로 이동한다.

화장실: 다른 화장실로 공간이동한다.

쓰레기통: 쓰레기통 속에 숨을 수 있다. 숨어있는 동안은 적에게 영향을 받지 않는다.

다이너마이트: 사용하면 일정시간 후 폭발한다. 주위의 적을 죽일 수 있다.



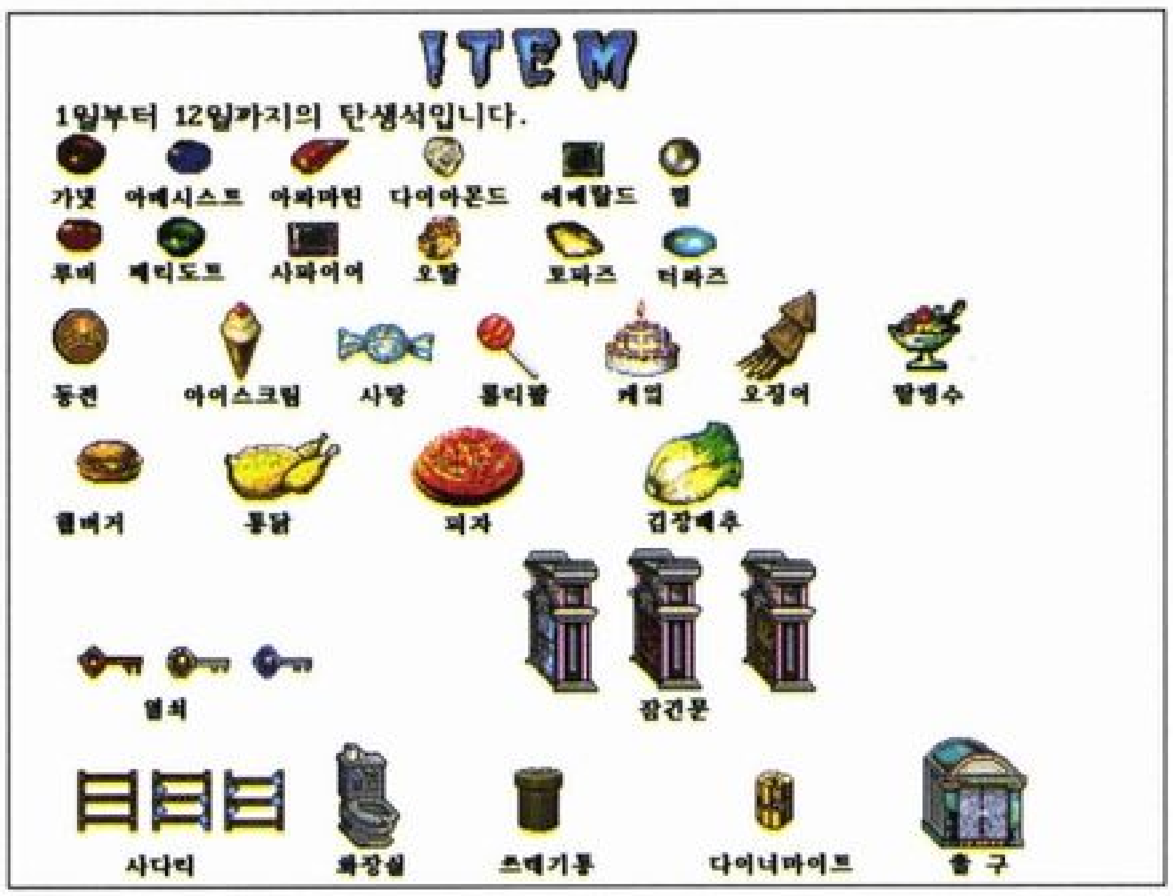
아냐 젤 어려운판은 나라구 나!



죽을 사가 두개_하늘이 도와서 깨는 판



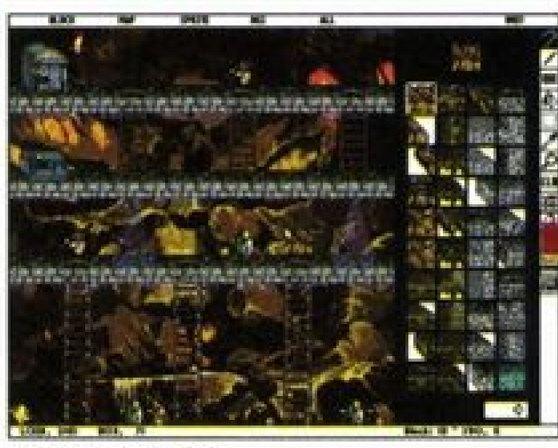
어디에서 나오지? 조마 조마 아슬 아슬





캐릭터와 아이템들

스테이지 에디터로 스테이지를 만드는 장면



완성된 스테이지



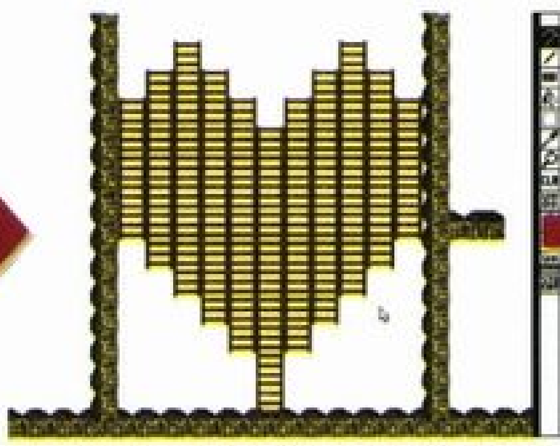
완성된 스테이지

게임스테이지 제작과정

하나의 스테이지는 백그라운드, 맵, 캐릭터의 세가지 데이타로 구성된다.



백그라운드 이미지



여러개의 타일들로 만들어진 맵 이미지



캐릭터와 아이템들

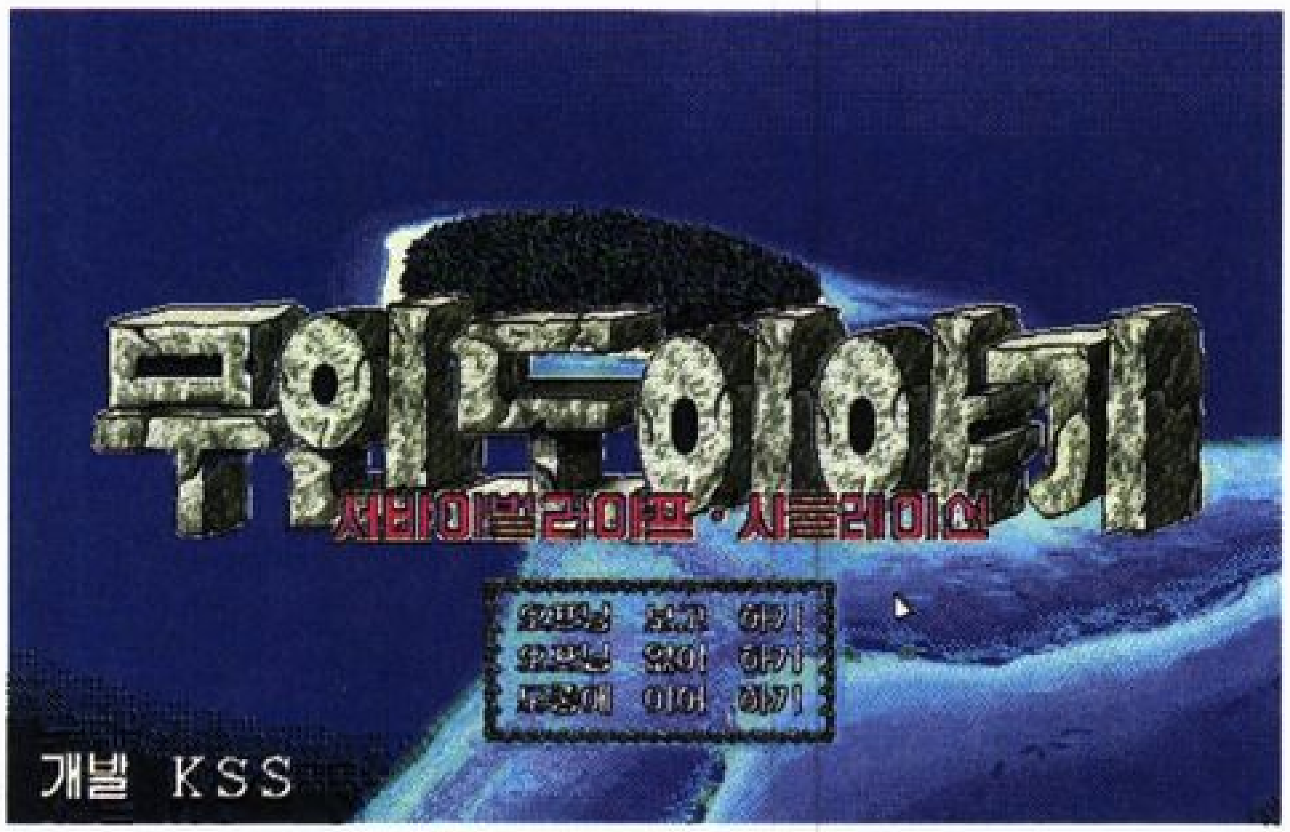


완성된 스테이지

POWER A to Z

무인도이야기 (無人島物語)

장 르	서바이벌시뮬레이션
제작사	KSS
유통사	다우기술
시스템 요구사항	486이상/ 램 4메가이상/ 마우스 필수
발매일	4월예정
가 격	33,000원
문의처	다우기술(02-3450-4731)



주인공은 갑작스런 비행기사고로 인하여 정신을 잃고만다. 정신을 차리고눈을 떴을때 그는 어딘지 모를 한 섬에 떨어져 있었다. 정신을 가다듬고 주위를 둘러보았으나 넓은 바다와 모래사장뿐_ 다행히 망가진 고무보트와 약간의 비상식용품, 그리고 몇몇가지 장비가 있을 뿐이었다.

섬에 남겨진 생존자들을 만나게 된 주인공은 동료가 되어 섬을 탈출하기 위하여 온갖 모험들과 조사들을 하여야 한다. 그것이 이 무인도에서 탈출하는 단 하나의 방법일 것이다.

이 무인도에서 살아남느냐 하는 것은 리더인 게이머에게 달려있다. 게이머의 손에 의해 5명의 생명이 섬과 함께 운명을 하느냐, 문명세계로 돌아가느냐가 결정된다. 과연 게이머는 1년여의 시간동안 탈출할 수 있는 장비를 마련하여 무사히 섬을 탈출할 수 있을 것인지_

먼저 해야할 것은 ??

게이머는 게임이 아닌 실제상황에서 이런 사태에 부딪쳤다고 가정하자. 그렇다면 게이머는 과연 무엇을 먼저 하겠는가? 아마 게이머 또한 지금을 유지하기 위한 생존경쟁에 부딪힐 것이다. 가장 먼저 필요한 것은 식료품의 준비이다(물론 머무를 곳을 마련하는 것도 우선이긴 하나, 게임상 메인캠프는 자동으로 제공하여 준다.)

처음 게임이 시작되면 게이머는 어느 해변가에 있게 된다. 다행히 구명보트에서 가져온 여분의 식량과 물이 남아있으니 자신이 탐험을 통하여 찾기전까지는 이 음식들로 끼니를 대신하는 방법밖에는 없다. 탐험을 하다보면 섬에 흩어진 생존자들을 만나 동료로 삼을수 있다. 한가지 알아둘 것은 동료가 많아질수록 그만큼 물과 음식의 소비량이 증가한다는 것이다. 결국 쉬지 않고 탐험과 조사를 하여 새로운 먹을 것들을 찾아 내야 한다.

섬에서 찾아낼 수 있는 음식물들에는 여러 종류들이 존재한다. 가장 가까운 곳에서 찾을 수 있는 바나나부터 시작하여 조개와 물고기, 코코넛 등 주로 열대기후에서 찾을 수 있는 열매들이 주종을 이룬다. 하지만 이 열매들을 그냥 음식으로 사용하느냐, 가공하여 무언가로 만들어 먹느냐에 따라서 그 하나하나의 가치는 또 한 번 바뀐다. 예를 들어 호수에서 그냥 퍼온 물과 음료수는 같은 물일지라도 그양과 그 효과에서 배적으로 틀린 것이 되어버리고 마는 것이다. 음식물을 찾아냈다고 해서 그냥 둔다면 게이머는 1일도 넘기지 못할 것이다.

음식물을 구해온 뒤에는(현재 있는 음식물들도) 조구성의 아이템메뉴를 통하여 사용량을 지정해 두도록 해야한다. 게임을 진행하다 보면 자칫 이 수치를 간혹 생각치 않게 되는데 물이나 식료가 0으로 표시될 경우 체력이 떨어지는 등 여러가지 일들이 발생한다. 이점을 유의하여 잘 설정해 두기 바란다. 섬에 있는 음식물 중 먹어서 해가 되는 것은 거의 없으므로 마음놓고 클릭하도록 하면 된다.

게임 메인메뉴

탐색

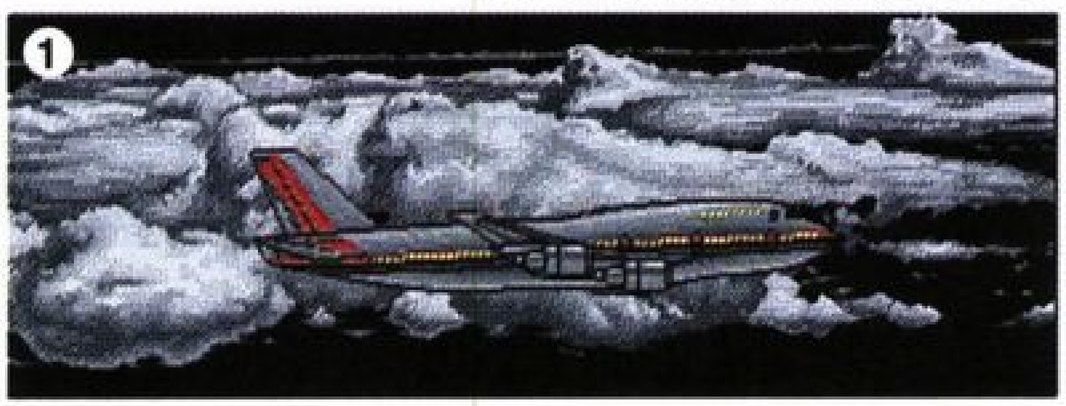
섬의 새로운 곳을 탐험하거나 이미 찾아낸 곳에 대한 조사를 시행할 때 이 메뉴를 클릭한다. 가장 많이 쓰게 될 메뉴이다.

작성

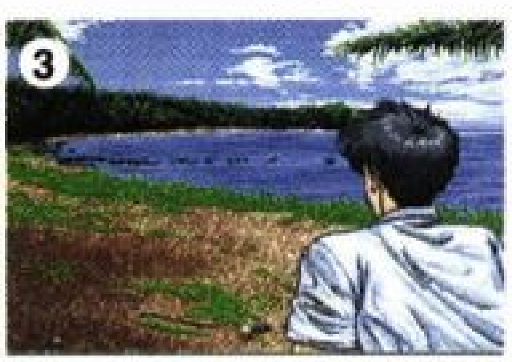
섬에서 생활하는데 필요한 가재도구나 섬을 탈출하기 위한 아이템들을 만들 때 사용하는 메뉴로 후반부로 갈수록 점점 더 많은 비중을 차지하게 된다. 작성메뉴를 선택하면 어느 파티로 아이템(도구)의 작성을 시작할 것인지를 정하게 된다. 파티를 선택하면 현재 가진 아이템들 중 작성 가능한 아이템목록이 화면에 표시

파티의 구성

무인도이야기는 총 등장인물 6명이 2명씩 조(파티)를 이루어 총 3 파티가여러가지 행동을 할 수 있도록 되어 있다. 그러므로 탐험, 조사, 작성 등의일들은 각각 파티들에 의하여 이루어 진다. 각 파티들을 이룰때에는 각 인물들의 상성 및, 성격 등을 고려하여 짜야한다. 만약 상성이 안 좋은 파티끼리만 구성해 놓았다면 게이머의 운명은 이 섬과 함께 짝지어진 것일지도 모른다.

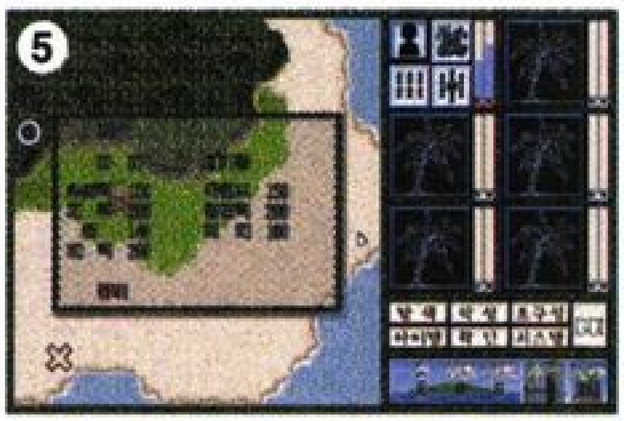
1


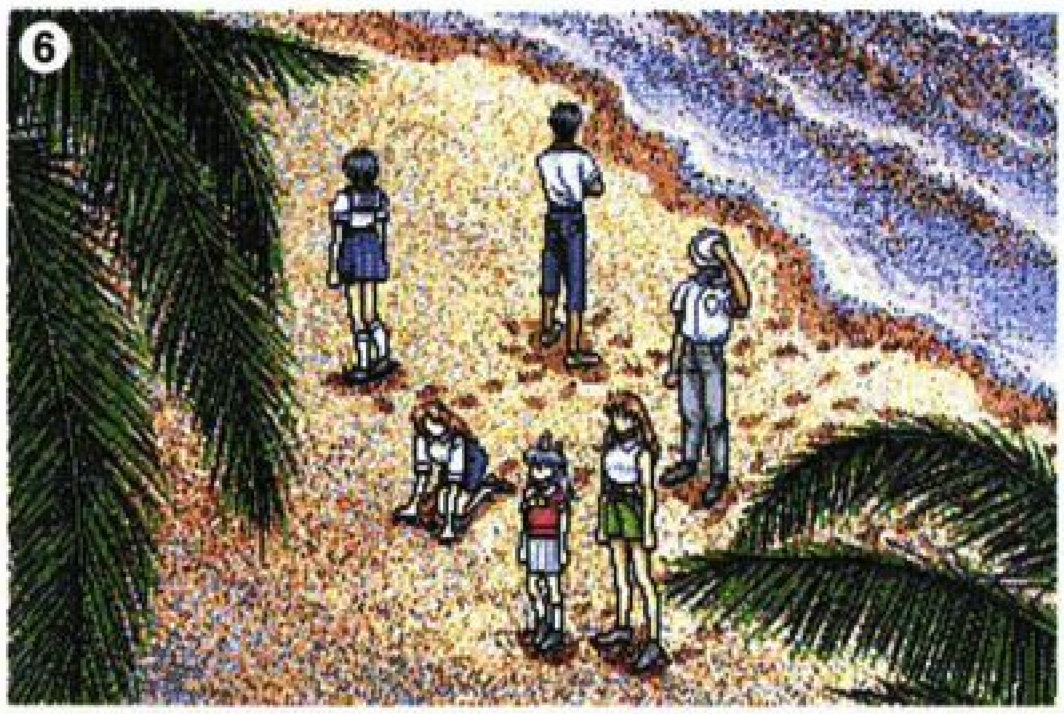
2


3


탐험	섬의 새로운 곳을(검은 면으로 표시된 부분들) 가보고자 할때 쓰는 메뉴로 가장 중요하다. 탐험시에는 섬에 흩어진 생존자들을 찾을 수 있으므로 초반에는 탐험에 중점을 둔다
조사	섬에서 찾은 야자수나무, 옛날 건물들을 조사할때 쓰는 메뉴이다 예로 바나나 나무를 탐험을 통해 찾았다고 해서 바나나를 얻을수 있는 것은 아니다. 조사명령을 통하여 조사하여야지만 얻을 수 있는 것이다. 이 명령실행시에는 상성이 좋은 파티를 보내는 것이 가장 많은 것들을 얻을 수 있다. 건물조사시에는 각 인물에 따라 이벤트 가 일어나는 곳도 있으므로 주의해야 한다







된다. 부지런히 아이템들을 긁어 모으는 것이 좋다. 작성명령은 두 파티가 탐험, 또는 조사를 하고 있는 동안 캠프에 대기중인 나머지 한 파티에게 시키는것이 가장 효율적인 방법이라 할수 있다. 작성시에 가장 많은 활약을 하는 것은 채현이다.

채현은 작성에서도 많은 역할을 하지만 각각 이벤트에서 하는 일도 만만치 않다. 채현은 주로 주인공과 같은 파티에 두어 일의 능률성을 더욱 살리도록 한다. 각 파티 결정시 상성을 고려하기 바란다. 서로간에 상성이 나쁜 파티들은 일의 능률 또한 떨어진다. 회의를 통하여 작성에 필요한 아이템들을 수시로 체크하는것도 탈출을 위한 지름길이다.

조구성

각 조(파티)들에게 공통적으로 적용되는 것들을 다루는 메뉴이다. 이 메뉴에서 살아가는데 가장 필요한 식료, 물, 연료들의 수치들과 공급과 조사를 통하여 찾아낸 식료품(아이템)들은 이 메뉴에서 사용하도록 제시한다. 또한 탈출하는데 가장 필요한 물품들을 사용할 수 있게 해주는 메뉴이다.

아이템	물, 식료품, 연료의 사용량을 설정한다. 주로 야생에서 바로 취득한 음식물보다는 가공하여서 만든 것들이 더욱 많은 가치를 발휘 한다.음식물중에는 가공해 많은 효과와 탈출할때 필요할지 모르는 것들도 있으므로 무턱대고 먹지 않길 바란다. 언제나 여유를 남겨 두고 보충하도록 하는 자세가 필요하다. 사용양을 설정한 후 결정 버턴을 눌러 최종결정하도록 한다
플랜트	플랜트 아이템들을 사용할수 있도록 해준다. 플랜트 아이템 사용에는 문명의 수치가 증가한다. 플랜트 아이템들을 섬의 이곳저 곳을 돌아다니며 찾을수 있다

아이템

현재 가지고 있는 아이템(도구, 탈출기구포함)들을 사용할수 있도록 해준다.

쌍안경 등 섬안에서 찾은 물품들을 각 파티구성원들에게 분배하여 주는 역할도 하고 있다.

사용	사용메뉴는 사용과 설계도메뉴로 나뉜다. 그중 사용은 실질적인 아이템을 사용하는 메뉴이다. 현재 제작되어있는 탈출도구 이용도구를 선택하여 사용할수 있다. 사용할수 있는 아이템들은 플레이어의 능력에 따라 점점 증가할수 있으므로 더욱 나은 탈출수단을 만들어 낼 수 있다. 설계도메뉴는 현재 만들어진 탈출도구들의 설계도를 나타낸 것이다. 이 설계도를 만들어 내는 것 역시 채현의 일이다. 비교적 간단한 카누에서 부터 함선, 기구등 만들어 내는 모든 아이템들의 설계도를 알수 있다
장비	쌍안경,라이플 등 개인에게 줄수 있는 개인장비들을 분배, 또는 해지하는 메뉴이다. 개인아이템 소유시에는 아이템에 따라 능력치에 수치가 부여되어 더욱 많은 효과를 낼수 있다

확인

이 메뉴는 현재 각 인물들의 파라미터(능력치) 상태나 아이템목록, 각 파티들의 총합치등을 확인하는 메뉴이다. 모든 수치는 숫자로 표시된다.

파라미터	각 인물들의 개인 능력치들을 총합적으로 볼수 있다. 주의력, 체력, 운, 매력, 순련도, 정신력, 지혜순으로 나열되어 있다
파티	각 파티별 능력치를 볼수 있다. 파티의 구성이 어떻게 되어 있느냐에 따라 가장 변동이 많다. 운이 높은 파티일수록 아이템 수색시에 많은 잇점이 따른다
일반아이템	모든 아이템들을 한눈에 볼수 있도록 일람표로써 출력된다. 버턴을 통하여 상하로 이동가능하다
파티아이템	현재 파티들에 사용된 아이템(플랜트 아이템)들을 확인할때 사용하는 메뉴이다
기술레벨	게임을 클리어 하기위해서 높아야만 하는 수치 중의 하나이다. 이 레벨에 따라서 작성(제작)가능한 아이템들이 나뉘어 진다. 기술레벨은 현재의 문명수치와 비례한다. 문명과 기술레벨이 높을수록 더욱 안전하고 더욱 문명화된 탈출방법을 고안해 낼 수 있다

상단 메뉴 설명

현재 플레이어의 파라미터를 확인할수 있다
현재 섬의 지도를 나타낸다. 현재 플레이어의 위치도 표시해 주며
가능한 지역은 붉은색 점으로 표시된다
현재의 파티를 다시 재구성한다. 단, 한 파티라도 행동중일시에는 파티재구성을 할수 없다
회의를 연다. 주로 채현이 회의시에 레벨상승에 대한 많은 조언을 해준다. 가끔 다른 구성원들이 의견을 내기도 한다
각 동료들의 정보를 연람할수 있다. M은 정신력을, H는 체력을 표시한다

표시창 설명

물	현재의 물의 양을 나타낸다. 최고치 999
식료	현재 식료의 양을 나타낸다. 최고치 999
연료	현재 연료의 양을 나타낸다. 최고치 999
문명	현재 섬에서의 문명도를 나타낸다. 기술레벨이 높고 좀더 많은 아이템들을 사용할수록 증가한다.
일수	턴의 수를 기록한다. 1턴은 365일의 턴으로써 이루어져 있다

각 인물별 파라미터

각 인물들은 주의력, 체력, 운, 매력, 숙련도, 정신력, 지혜의 수치로써되어 있다. 최대치는 999이며 오른쪽의 인물창을 클릭하면 정보를 확인 할수 있다. 이 능력치들은 고정적이 아닌 유동적이므로 어떤 명령을 수행하느냐에 따라 그 능력치가 하락할수도 상승할 수도 있다.

주의력: 주의에 대한 관찰력을 의미 한다. 게임용아이템 사용시 100의효과를 볼 수 있으며 이 수치가 높을수록 탐험시에 많은 효과를 발휘한다.

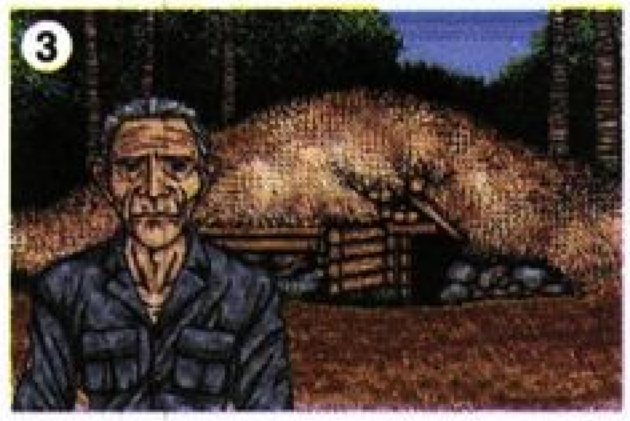
체 력: 그 인물의 체력을 뜻한다. 많은 거리를 탐험할 시에는 체력이 감소 하며 그래프가 적색일 때는 행동



❶❷❸게임 오프닝 화면
❹게이머의 이름을 설정하자
❺주인공의 능력치
❻탈출실패. 이제 닥쳐올 운명은?
❼채현과 같이 물을 뜨러 호수로.









❶원주민 마을. 이곳에서 고기를 얻는다
❷조그만 섬에 호랑이까지?.....
❸전쟁중에 살아남은 병사
❹드디어 폭발한 수미

하지 말고 턴을 넘겨 체력을 회복하는 것이 중요하다.

운 : 그 인물의 행운도이다. 운이 좋을 수록 좋사시에 많은 결과를 얻을 수 있다. 운이 나쁘면 보통때 쉽게 얻던 아이템들도 아예등장하지 않을 수도 있다. 이 파라미터는 개인뿐만 아니라 파티전 체에 영향력을 가지고 있으므로 파티 형성때 많은 고려를 필요로 한다.

숙련도: 작성명령 수행시에 많은 역활을 한다. 숙련도가 높을수록 많은 효과와 높은 작업속도를 볼수 있다. 숙련도가 높은 이들끼리 파티를 이루면 작성명령 수행시 다른 파티들에 비해 2배 가까운 효과를 볼 수 있다.

정신력: 그 인물의 정신력. 정신력이 약하면 화를 잘내고 탐험이나 기타 명령을 잘 수행하지 못한다. 이 능력 역시 상승가능하다.

지 혜: 가장 유동적인 능력치이다. 초기에는 거의 탐험만을 중점적으로 하기때문에 머리쓰는 일이 점점 적어서 지혜수치가 눈에 띄게 줄어드는 것을 느낄 수 있다. 후반부로 갈수록 아이템의 가공과 제작에 더욱 신경써야 한다.

아이템을 활용하자

섬에서 조사와 이벤트들을 겪으면서 아이템들을 입수하게 될 것이다. 수차 강조하지만 아이템들은 낭비하지 않는 것이 좋다. 자신이 현재 필요한 플랜트 아이템이라고 생각했던 것이 아닐수도 있고 쓸모없다고 생각했던 어느 부품조각이 가장 중요한 곳에 쓰일수도 있는 것이다. 일반적으로 현재 필요한 플랜트아이템은 사용시에 문명도의 수치가 증가한다. 또 회의에서 현재 어떤 아이템이 필요한지를 채현이 체크하여 주므로 잘 숙지하여야 한다.

버려진 군용차, 추락한 전투기 등에서 취득할수 있는 물품들은 모두 탈출을 위한 도구로써 쓰여진다. 게임을 어떻게 진행하고 어떤 파티를 동원하느냐에 따라 아이템들이 뒤바뀌는 경우가 있다. 예로 죽은 병사의 시체에서는 일반적으로 섬 전체지도를 얻을 수 있으나 상성또는 운이 나쁜 파티가 조사했을경우 아무 것도 찾지 못하거나 다른 것을 찾는 경우가 발생한다. 이때는 수작업으로써 지도를 만들어야 하는 사태가 발생하게 된다.

초기의 플랜트 아이템인 삽, 전기톱 등을 이용하면 문명도를 약 7정도까지 상승시킬 수 있다. 7정도가 되면 음료수와 가축의 제작이 용이하게 되어 우선 섬 생활에서 약간의 부담이 사라진다. 가끔씩 조사명령 이외에도 해변가 등에서 떠내려온 가방들을 주울 수 있는데 이 가방들에서 또한 여러가지 아이템들을 입수할 수 있다. 초기의 아이템들은 모두 목재를 가공하여 만든 것들이 태반이다. 조사명령을 통해 점토 등을 구해 재료들과 혼합하여 새로운 물질들을 만들어 낼 수도 있다. 제작한 아이템들은 플렌트 아이템으로 사용하여 더욱 나은 아이템을 만들도록 해야한다.

제작 가능한 탈출용 목재 아이템으로는 카누와 함선을 들수 있다. 카누의 경우 비교적 만드는데 기간이 짧고 가장간단히 만들수 있으나 함선에는 카누에 비하여 여러가지 재료들이 상당히 존재한다. 이밖에 AC모터 등을 이용한 기구제작에도 착수 할수 있다. 하지만 이것들은

등장 인물 소개

동료는 모두 5명. 게이머를 포함하여 모두 6명이다. 6명이 3개의 파티를 이루며, 두가지의 타험, 조사활동과 한가지의 휴식 또는 작성활동을 동시에 할수 있다. 각 등장인물들은 두세가지씩의 모습을 가지고 있으며 우울할 때도 있고 화를 낼 때도 있는 등 돌발적인 행동을 한다. 또한 각 파티의 구성은 게임진행에 가장 큰 요소 중 하나로 존재함으로 인물 설정을 통하여 상성과 성격을 파악하도록 한다.

주인공
탐험형의 인물이다. 지호와 파티를 이루어 탐험을 주도해간다면 많은 성과를 기대할수 있다. 지호, 채현과는 탐험 도중 이벤트들도 존재한다. 탐험에는 지호와 조사에는 채현과 같이 파티를 이루어서 행동하도록 하는 것이 좋다.

신지호
17세의 고등학교 육상부소속의 명랑쾌활한 성격의 소유자이다. 주인공과 마찬가지로 탐험형의 인물. 높은 정신력과 체력이 굉장히 뛰어나다. 리더(주인공)를 잘 따른다. 여섯중 가장 무난한 성격을 가지고 있으며 다른 동료들과 조우했을때 등장하는 경우가 많다.

다유리
부친은 동물행동학의 세계적인 권위를 가지고 있으며 나이는 10세. 작성형의 인물로 아이템에 대한 작성뿐만 아니라 조사시에도 많은 활약을 보인다. 호기심이 무척 강하여 여러가지 일들을 벌이기도 한다. 메인캠프 위의 바나나숲에서 원숭이와 만나는 이벤트가 있기도 하다. 서쪽의 바닷가에서 쉽게 찾을수 있다.

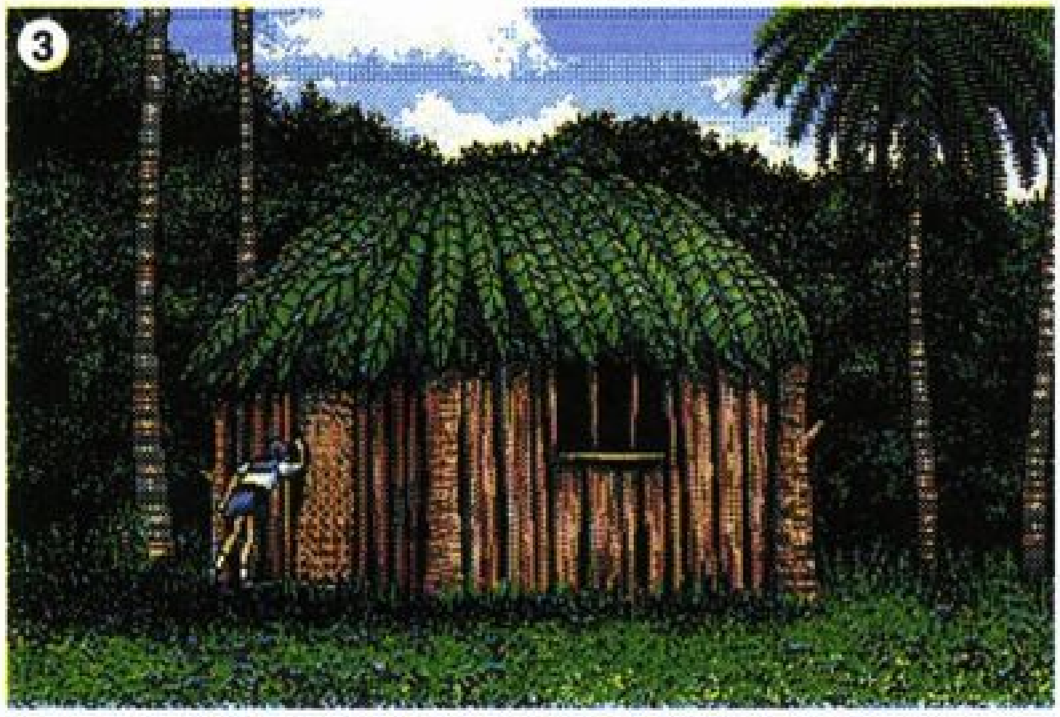
이채현
게임을 풀어나가는 KEY POINT로 존재하는 여성이다. 대학에서는 정보공학을 전공하였다. 게이머와 많은 일을 겪는 여자 부주인공이라고도 평할 수 있다. 조사형의 인물로 조사명령시 뛰어나다. 주인공과 같이 조사명령 수행시에는 숨겨진 많은 이벤트를 볼 수 있다.

최수미
사고기의 스튜디어스로 상당히 다혈질적인 인물이다. 쉽게 정신력이 떨어지기 쉬우며 한번 틀아지기 시작하면 결국은 가출에 까지 이르게 되는 위험한 인물. 그렇나 탁월한 언어능력과 강운은 그녀의 빼놓을 수 없는 중요요소중의 하나이다. 작성형의 인물로써 같은 작성형의 타입인 유리와 파티를 이루어 행동하면 좋다.

김희준
가장 고령의 고고학자. 정신력이 강한 편이며 최고령인 만큼 누구와도 잘맞는 타입이다. 채현과 마찬가지로 조사형의 인물이다. 조사시에는 고고학자인 만큼 다른 이들에 비하여 여러가지 잇점들이 존재한다. 특히 이벤트들중 김희준 교수가 꼭 있어야 하는 몇몇 이벤트들도 존재한다. 채현과 파티를 이루어 조사에 적극 참여하도록 하는것이 좋다. 나이는 49세로 캠프 북쪽의 강위의 숲속에서 만날 수 있다.







더욱 많은 아이템들과 여러가지 요소들이 필요하다.

섬에서 발견가능한 쌍안경 등의 개인아이템과 함께 후반부로 갈수록 제작가능한 개인아이템들도 있다. 수경 등이 바로 그것이다. 또한 이벤트를 통하여 얻을 수 있는 아이템인 라이플 등도 있다. 아이템은 그 하나로써도 가치를 발휘하지만 두가지 이상이 혼합되어 새로운 또 하나의 아이템을 만들어 낼 수 있을때 더욱 많은 가치를 발휘한다.

회의를 자주 열어 새로운 아이템 작성에 필요한 목록을 확인해 두는 것도 빠르고 성공적인 탈출을 위한 방법이라 할 만하다. 섬에서 안락한 생활을 하다보면 대전제를 잊곤 한다. 대전제는 이 섬에서의 생활이 아니라 탈출이라는 점을 명심하기 바란다.

탐험과 조사

탐험과 조사명령 실행시 필요한 몇가지 조언을 해주고자 한다. 먼저 탐험시에는 인물 정보에서 알수 있듯이 탐험형인 지호와 주인공을 파티로 구성하여 탐험을 명령하는 것이 좋다.

거리에 따라 최소 2일에서 5일까지도 탐험기간이 설정된다. 탐험가능 영역을 벗어나게 되면 영역표시선이 화이트로 표시되어 영역을 벗어났다는 메시지와 함께 다시 설정을 하도록 한다. 탐험 최초 시작 위치 설정시에는 현재 탐험을 한 지점으로부터 탐험지역을 설정할수 있다. 이 탐험거리,기간또한 각 파티의 상성과 능력치에 따라 차이가 난다.

초기에는 탐험을 중점적으로 하여 아이템들의 입수가 급선무이므로 파티 1은 탐험을 파티 2는 탐험 때 발견된 발견물에 대하여 조사를 하도록 지시하는 것이 좋다. 주로 음식류는 서쪽의 해안가를 따라 많이 분포하고 있으며, 강을 따라 올라가다 보면 마을과 유적들을 발견할 수 있게 된다. 중앙쪽에는 큰 휴화산과 함께 현재 폐광된 광도와 북쪽마을, 그리고 석회암을 얻을수 있다. 일반적으로 현재 플레이어가 위치한 섬만이 탐험가능지역으로 설정되어 있으며, 고무보트를 이용하여 주위의 섬에 탐험도 가능하다.

섬의 가장 북쪽에는 전쟁중 사용하던 항구가 존재하여 이곳에서 많은 아이템들을 찾아낼 수 있다. 섬의 중심부의 강 주변에서는 여러가지 물품들을 찾아 낼 수 있으며 온천발견시에는 좋은 이벤트도 추후에 발견할수 있다.

탐험은 꼭 플레이어의 파티가 아니더라도 다른 파티들을 통하여 섬의 구석구석을 탐험하는 것이 좋다. 조사시에는 가장 중요한 것이 파티의 상성이다.

파티의 상성에 따라 얻을수 있는 식료물의 양이 좌우된다(채현 수미 파티의 경우 바나나 조사량이 11개인데 비하여 유리 지호 파티의 바나나 조사량은 18개이다). 또한 여러가지 이벤트들의 중요성도 빼놓을 수 없다.

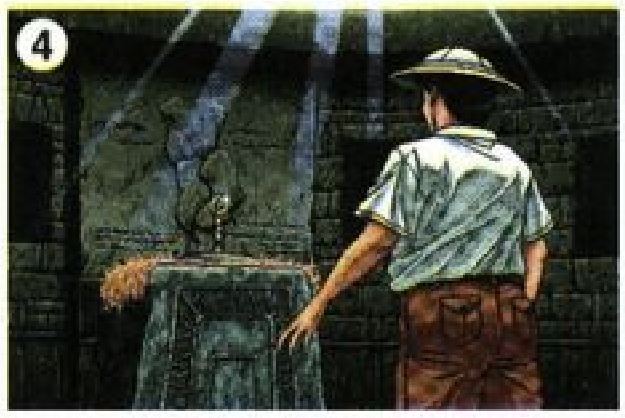
오래된 건물의 경우 주인공과 채현으로 파티를 이루어 조사하다 보면 여러가지 이벤트들을 볼수있다. 또한 의도적으로 채현 수미 파티를 형성하여 조사하면 생각외의 아이템을 확보하는 일도 발생한다. 하지만 채현 수미파티는 얻어야할 아이템을 얻지 못할 수도 있으므로 자주 조사명령을 실행하는 것이 역시 위험한 도박행위라고 말할 수 있다. 지도상에는 두개의 원주민 마을이 존재하며, 유리와 동행시에는 마을에서 고기를 얻어올수도 있는 등, 여러가지 잇점도 가지고 있다.

일반적으로 조사는 한번으로 제한되어 있지만 원유와 온천, 호수 등 계속적으로 조사가 가능한 곳들도 있다. 계속 조사가 가능한 지역은 지도상에서 빨간점으로 표시된다(모든 발견물들이 빨간점으로 표시되긴 하나, 조사후에는 없어진다). 마을이나, 늙은 군인의 막사도 계속적으로 방문할 수 있고, 필요한 아이템의 확보를 할 수도 있다.

이벤트 정보

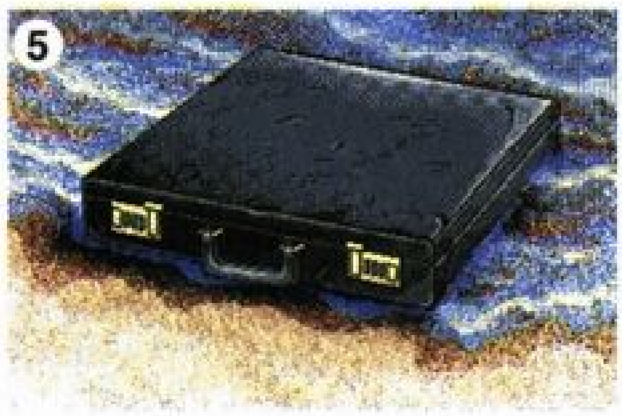
늙은 군인의 막사

2차 대전 중 생존한 군인이 살고 있다. 여기서 수미를 구출할 수 있으며 다시 조사명령으로 방문하게 되면 늙은 군인과의 대화를 나눌 수 있다. 호랑이와 섬에서 만나게 된 일행은 무기의 중요성을 깨닫게 되고 군인에게 도움을 요청하여 무기 아이템을 입수하게 된다.



북쪽의 원주민 마을

휴화산 근처에 위한 마을로 처음에는 굉장히 호전적이다. 가출한 수미가 얼떨결에 여왕이 되어 버리는 마을이기도 하다. 수미가 가출했을 때 이 마을로 달려오야 한다. 꼭 유리와 동행하도록 한다.



동쪽의 원주민 마을

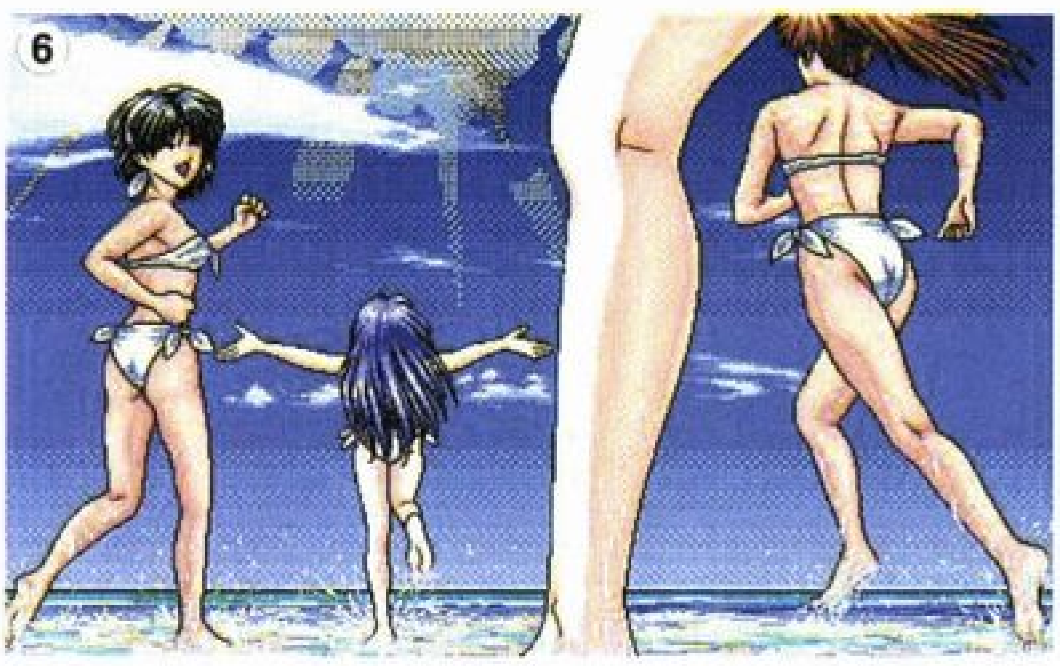
동쪽에 숲에 위한 마을로 북쪽의 마을에 비하여 많은 차이점이 있다. 유리와 같이 방문시에 고기덩어리를 얻을 수 있다.

호수주변

채현과 같이 물을 가지갈 때 이곳에서 많은 이벤트를 목격 할 수 있다. 채현과의 첫 만남의 장소이기도 하다.

고대유적

채현, 김회준 교수 파티로 조사를 하면 고대유적에서 보물을 발견할 수 있다.

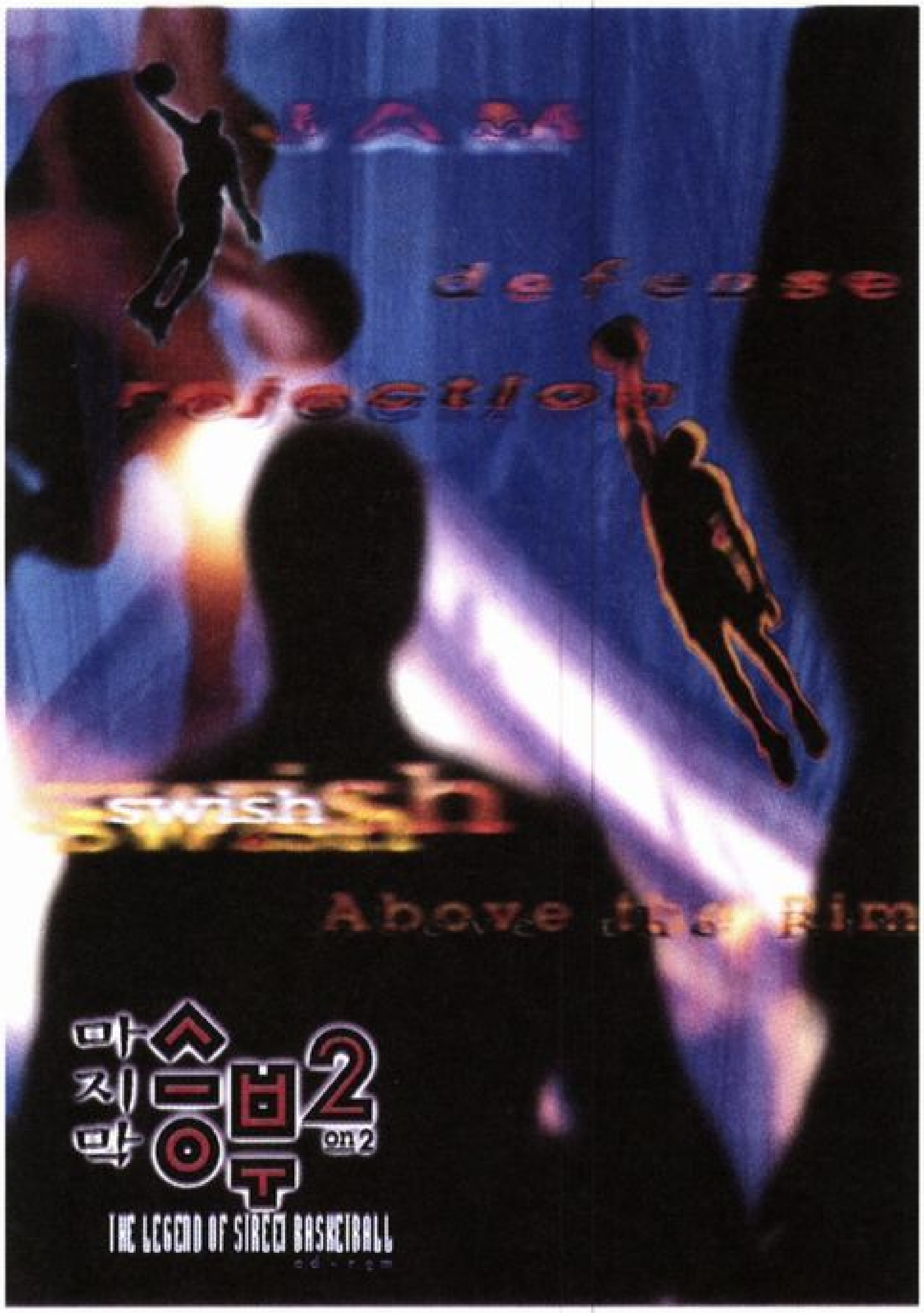


❶유리를 만나다
❷보트를 타고 무사히 탈출 이제 문명세계로!
❸지수를 발견했다!!
❹섬의 보물을 발견한 김회준 교수
❺떠내려온 가방속엔 무엇이…
❻울적한 기분을 날리고 바다로!

마지막 승부 2 on 2

장 르	액션
제작사	삼성전자
유통사	삼성전자
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	발매중
가 격	46,200원
문의처	삼성전자(02-501-9001)

한 때 TV 미니 시리즈로 인기를 끌었던 마지막 승부 가 PC용 게임으로 완전 이식되었다. 특히 그 당시 등장했던 캐릭터들의 모습이나 성격 등이 그대로 애니메이션화 되어서 게임을 즐겨 볼 수 있다. 흔히 마지막 승부라는 제목만 두고 생각한다면 NBA LIVE 같은 스포츠형 시뮬레이션게임을 생각하겠지만 이 게임은 일종의 선택을 하는 인터랙티브 어드벤처게임이다.



게임의 스토리와 진행

주인공 철준은 농구만 생각하는 농구광으로서 친구들과 길거리농구를 즐 긴다. 그러던 도중 선재를 우연히 만나게 된다. 선재의 경우 한 때 국가대표 이상의 농구 실력을 발휘하면서 농구계를 석권했던 선수이지만 어느 때부터인가 새로 들어온 후배인 동민과 용호에게 밀려서 농구계를 떠나야 할 상황에 몰렸다.

그는 우연히 아파트 단지의 농구 코트 철조망을 보다가 철준과 그의 친구들이 농구 경기를 하는 것을 보고서 자신도 우연히 그 게임에 참가한다. 선재와 철준이 한편이 되어 그의 친구들과 농구 경기를 벌이는데 그들은 처음 만난 사이치고는 무언가 텔레파시가 있을 정도로 호흡이 잘 맞는다. 특히 선재의 패스가 철준의 공격에 촉매제 역할을 하여 철준의 플레이를 더욱 빛내 주고 있다.

그들은 이렇게 만난 후 한판의 농구 경기를 끝내고서 얼마간 헤어진다.

그러나 그것도 잠시 있다가 다시 만난 그들은 그들의 우정을 다지면서 길거리 농구 대회에 출전하게 된다. 주인공 철준은 자신의 영웅인 선재와 함께 농구를 한다는 희망과 자신의 존재를 확인하기 위한 선재는 2대 2 거리 농구에서 승승장구를 하면서 결승 경기만을 남기게 되었다. 그 결승 경기는 다름 아닌 동민과 용호와의 대전인 것이다.

여기서 화면은 잠시 다른 구도로 잡힌다. 결승전을 앞두고서 철준은 연습을 하기 위해서 골목을 나서다가 우연히 다슬을 만나게 된다. 여기서 인랙티브 적인 요소가 등장하여 처음으로 게이머는 선택을 하게 된다. 처음의 갈림길은 그녀에게 말을 걸고서 아는 척을 할 것인가, 아니면 그냥 지나칠 것인 가이다. 그 두가지 사항 중 어떤 하나를 택하느냐에 따라 게임의 흐름이 완전히 뒤바뀌게 된다.

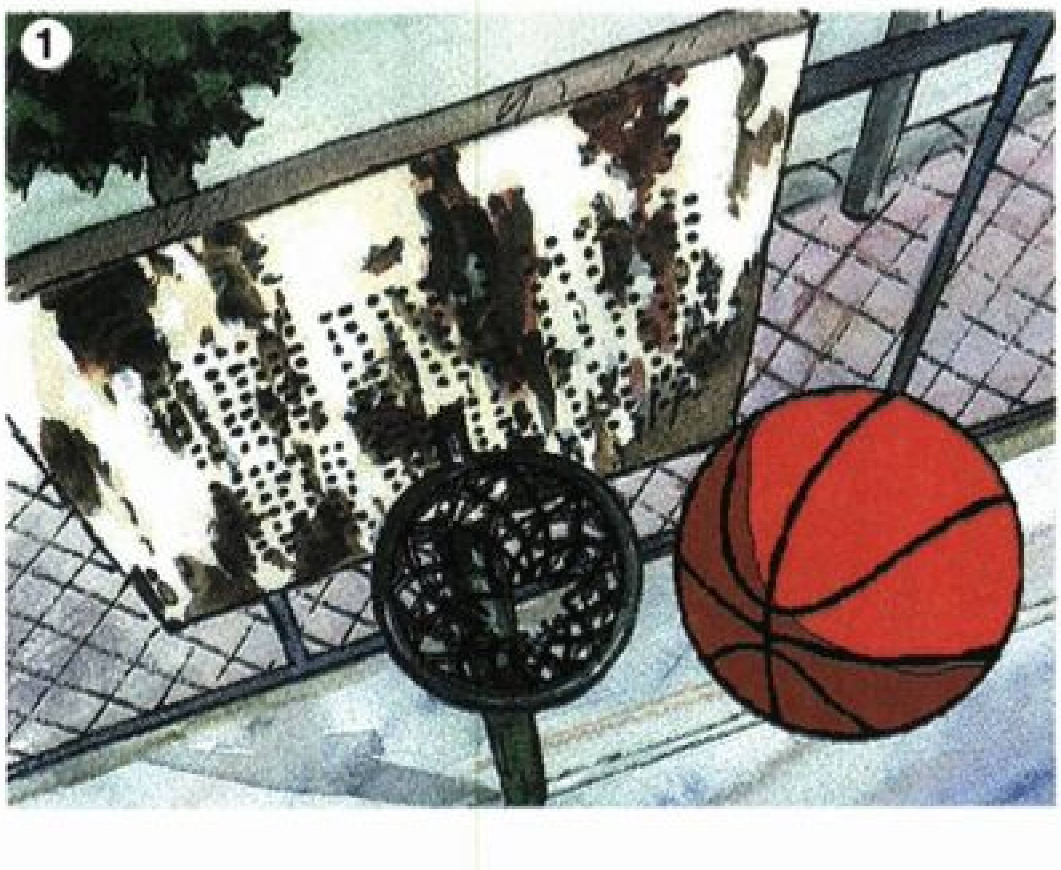
어느 것이 옳고 그른 것이 없이 게이머가 택하는 방향에 따라 이야기의 흐름은 진행되는것이다. 이러한 운명적인 만남이 체의 이야기를 지배하면서 게임은 한 폭의 어드벤처 게임처럼 긴박하게 흘러간다.

CD 1번째 장

다슬에게 말을 걸 경우

우선 다슬에게 말을 걸면 그녀가 쌀쌀맞게 대할 것 같지만 사실 그녀는 이미 철준을 알고 있었다. 자신도 길거리 농구팬이라고 하면서 철준의 플레이는 이미

1









예선전에서 본 적이 있다고 한다. 그러면서 지금은 우선 바쁘니까 다음에 만나자고 한다.

다시 화면은 바뀌고 용호와 동민의 농구 연습 장면이 나온다. 그들은 전설적인 존재인 선재형과의 결승을 앞두고서 가볍게 몸을 풀고 있다. 서로의 플레이를 격려하면서 잘난체 하는 것이 눈꼴사납게 보인다. 특히 서로 더 이상 연습이 필요 없지 않겠냐고 하지만 냉정하게 아무리 선재형을 한번이긴 적이 있었지만 그는 전설적인 존재임에는 틀림없다고 하면서 주의를 기울이자고 다짐한다.

한 편 한쪽에서는 철준과 선재가 열심히 농구를 하고 있다. 선재는 풍부한 경험을 바탕으로 자신의 파트너인 철준의 플레이를 지도하고 있으며 용호와 동민에 대한 정보를 알려준다. 동민은 외곽슛에 있어서는 국내 제 1인자이고 냉철한 성격을 갖고 있다. 용호는 화려한 플레이어로 그의 힘을 칭찬한다.

철준은 자신이 과연 그러한 화려한 플레이어들과 경기를 할 때 이길 수 있을까 걱정한다. 하지만 선재는 최선만 다하면 좋은 결과가 있을 것이라고 북돋워준다. 이 때 한쪽 편에서는 다슬이 물끄러미 연습 장면을 지켜보고 있다.

선재는 철준에게 여자 친구이냐고 물으면서 만나고 오라고 한다. 철준은 들뜬 마음으로 다슬이와 만나서 도시 곳곳을 다니면서 행복한 데이트 시간을 갖는다. 하지만 헤어지면서 다슬은 철준에게 자신을 위해서 시합을 져줄 수 없느냐는 질문을 한다. 그러면서 다슬은 헤어지고 철준은 심각한 갈등에 빠진다. 집에 돌아온 철준은 선재와 이야기를 하면서 선재는 자신이 이번 기회가 마지막이라고 푸념을 늘어놓는다. 그리고 철준에게 항상 최선을 다하는 자세를 보이자고 한다. 그러면서 우연히 길거리를 지나다가 동민의 차에 다슬이 같이 탄 것을 목격한다. 이 때에 철준은 다슬이와 한 약속을 지켜야 하는가 아니면 선재와의 약속을 지켜야 하는가 심한 고민에 빠진다.

길거리 농구 대회의 결승전의 막은 오르고

드디어 두 팀의 실력을 겨뤄볼 기회가 왔다. 두 팀 모두 자신만만하게 많은 관중들의 환호를 받으면서 등장한다. 여기서부터 시작되는 농구 경기는 11점을 먼저 이긴 사람이 승리하는 것으로서 만약 볼을 넣은 다음에는 다른 팀에게 공격권을 줘야 한다.

농구 경기 역시도 인터랙티브 적인 방식이기 때문에 일반 경기처럼 일정한 키로 패스를 하고 슈팅을 하는 것이 아니다. 이러한 게임에서 쓰이는 방식은 각 상황에서 어떻게 볼을 연결시키고 작전을 연결시킬까를 몇 가지 보기를 두고서 마우스를 선택하는 것이다.

예를 들어 드라이브를 할 것인가, 아리우프를 할 것인가, 패스를 할 것인가의 귀로가 있다. 또한 패스에 있어서도 상대방의 가슴 부위냐 팔 부위냐에 따라 스틸을 당할 수도 있으며 곧바로 다음 공격으로 이어질 수 있다.

상대방의 공격시에는 여러 가지 비주얼 씬이 함께 따르기 때문에 지루하지 않게 공격을 감상하면서 공격을 감상하면서 게임을 즐길 수 있다. 여하튼 이러한 식으로 10점을 넣다보면 마지막 스코어 포인트에 도달하여 철준이 고민하는 모습을 보게 된다.

여기서 선재형과의 약속을 지키고 승리를 할 것인가, 경기를 보러온 다슬이를 위해 게임을 져줄 것인가. 그러나 대부분의 남자라면 의리를 앞세워서 경기를 승리한다고 대답할 것이다. 그러면 곧바로 철준은 볼을 슛으로 연결시킨다. 하지만 옆에 쓰러져있는 것은 다름 아닌 동민이었다.

물론 철준의 잘못으로 동민이 쓰러진 것은 아니지만 동민은 어려운 몸을이끌고 나와서 경기에 임했던 것이다. 주위에는 사람들이 몰려들고 관중석에 있던 다슬이가 뛰어나와 동민을 감싸면서 울기 시작한다. 한편으로 철준의 마음도 무척 쓰라리며 앰블런스가 지나갈 때까지 물끄러미 바라보고 있다.

다시 화면은 바뀌어 경기가 끝난 철준과 선재는 선재의 차고에서 차에 올라가 맥주를 마시면서 우승에 대한 회의를 하기 시작한다. 선재도 비록 우승을 하긴 하였지만 그다지 기쁘지 않은 표정을 지으면서 씁쓸해 한다.

둘의 회의가 끝나자 화면은 어느 음악회 장으로 변한다. 그 음악회는 다름 아닌 동민의 첼로 독주회였으며 다슬은 그의 연주를 지켜보고 있다.

이때에 철준과 선재는 선재의 선수급에 농가하는 운전으로서 티코 승용차를 타고 거리를 질주하면서 드라이브를 즐긴다.

그들이 집 앞에 도착하자 많이 본듯한 얼굴이 등장한다. 그것은 다름 아닌 용호로서 용호는 선재와 이야기를 하자고 한다. 집에 들어가서 선재와 용호는 이야기하던 끝에 재 시합을 하자는 결론에 내린다. 선재역시도 자신이 한 이런 우승은 별로 껄끄러우며 용호도 당시 아팠던 동민 때문에 실력을 제대로 발휘하지 못했다고 말





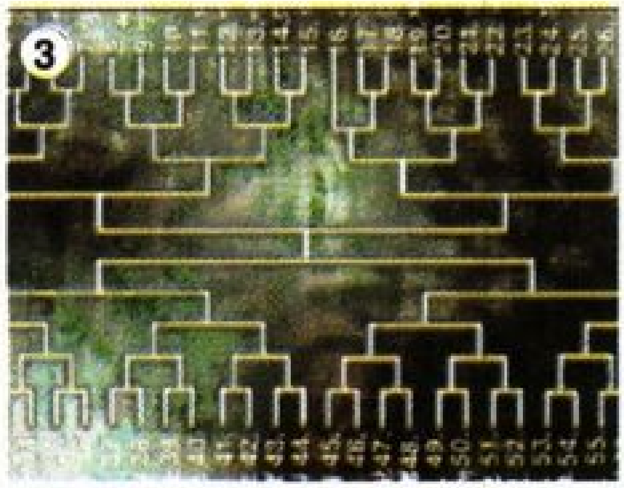


❶튕겨져 나오는 볼
❷물끄러미 바라보는 선재의 모습
❸선재에게 한 경기하자고 권하는 철준
❹선재의 집념어린 모습
❺철준의 덩크슛
❻달려드는 철준
❼경기를 끝내고 인사를 나누는 모습

❶선재와 농구 경기에 나가자는 다짐을 한다
❷각종 비주얼 씬이 분위기를 돋군다
❸대전표
❹다슬을 만나서 어찌할 줄을 몰라 망설이는 모습
❺다슬이 동민과 사귀는 사이일 줄이야..
❻동민과 용호는 선재를 알보고 있다











한다.

마지막으로 선재는 자신이 모든 것을 알아서 준비할 테니 동민이나 몸관리 잘해서 제 실력을 발휘해 주길 부탁한다. 용호는 동민에게 재시합 이야기를 전하면서 동민과 결의를 다진다.

재시합이 열리고

재시합도 어느 길거리에 농구 경기장에서 열리고 많은 관객들이 찾아온다.

하지만 이번 재시합 경기 방식은 아까와는 좀 다르다. 아까의 경기에서는 세부적으로 패스나 드라이브 같은 작전을 구사하였으나 이번에는 아예 공격이나 수비 전에 다음 공격이나 수비의 패턴을 지정하는방식이다.

따라서 지금이 공격하는 시점이라면 공격 패턴을 정한 다음에 수비패턴을 정할 때에는 만약 그것이 리바운드로 상대편에게 넘어갔을 경우까지 대비하여 패턴을 지정하게 된다. 경기 패턴을 정하는 방식은 농구 경기장에서 감독들이 쓰는 조그마한 미니 보드에서 처럼 자석 같은 물체를 올려놓은 것을 가지고서 정하게 된다.

게임 도중에서의 세부적인 동작은 컴퓨터가 알아서 다 처리해주기 때문에별로 신경쓸 필요없이 전체적인 흐름에만 염두해두면 된다. 이번 경기 역시도 먼저 11점을 넣는 팀이 승리하게 된다.

동민의 죽음

경기 승패에 관계없이 경기가 끝나면 갑자기 화면은 어느 호수가의 나룻배 위로 바뀐다. 나룻배 위에서 다슬은 동민의 몸을 태운 뼛가루를 강에다 뿌리고 있다. 다름 아닌 동민의 죽음이 찾아온 것이다. 동민은 경기 때에도 무척 피로한 기색을 내보였으며 경기가 끝나자마자 싸늘한 주검으로 변해있었다.

다슬은 슬퍼하였으며 옆에서는 용호가 그것을 위로해주고 있었다. 이 광경을 멀찌감치 바라보고 있는 철준과 선재는 인생의 무상함을 느끼면서 게임은 대단원의 막을 내린다.

CD 2번째 장

다슬을 그냥 지나칠 경우

아까 처음에서 다슬에게 말을 걸지 않고 지나치면, 그녀는 잠시 후 괴한에게 납치를 당한다. 그 무섭게 생긴 괴한은 자신의 스포티지 승용차에 그녀를 강제로 태우고 실신시킨다. 이럴 목격한 철준은 그에게 다가가서 다슬을 구하려고 애쓰지만 그의 주먹을 몇 대 맞고서 쓰러진다.

정신을 차려보니 철준은 경찰서 조사실에 불려와 있으며 경찰은 그에게 몽타주를 작성하라고 한다. 하지만 철준이 작성한 몽타주는 거의 괴물에 가까운 모습이었으며 경찰은 그를 훈방시킨다. 철준은 곰곰이 생각하면서 거리를 걷다가 우연히 선재의 방에 걸려있는 친구 사진이 그녀를 납치한 사람과 비슷하다는 것을 알아챈다.

여기서 한가지 선택을 하게 되는데 선재를 같은 범인으로 의심하느냐인일단 선재를 믿어보자. 선재에게 그 사진이 누구냐고 물어보면 선재는 자신이 옛날에 레이싱 팀에 근무해있을 때 같은 팀을 이루던 친구라고 대답한다.

이제 화면은 어느 저택의 방으로 바뀌며 주인인 듯한 사람은 다슬이를 비밀리 찾으라고 경호원에게 지시한다. 그러면서 잠시 화면이 과거 회상 기법으로 바뀌면서 월남전으로 돌아가 다슬이의 아버지인 듯한 사람과 주인인 듯한 사람과 옛 전우였다는 것을 알게 된다. 다슬이 아버지에게 너무나 미안했던 그는 다슬이를 무사히 찾기를 갈망하면서 경호원들을 모두 투입한다.

이제 화면은 바뀌어 농구 경기가 펼쳐진다. 농구 경기 방식은 위에서 설명하였으므로 생략하기로 하겠다. 그러나 이번에는 경기 도중 경기장 어디선가 다슬을 납치했던 남자가 불쑥 나타난다. 선재는 그가 자신의 친구라는 것을 알고서 잠시 멈칫한다. 그러나 그 옆에는 그를 잡으려는 경호원들이 모두 잠복해 있다.

자신을 추적하는 경호원이 있다는 것을 알아낸 그는 갑자기 도망치려고 한다. 그는 농구장 한 가운데로 뛰어들어오면서 농구 경기를 잠시 중단시킨다. 그러나 선재는 자신의 옛 친구를 좇아가려는 경호원의 다리를 걸면서 그를 멀찌감치 도망치도록 도운다.

철준의 노력

철준은 어느 아파트 주차장에서 아까 다슬이를 납치하는데 썼던 스포티지 차량을 발견한다. 그는 범인의 아지트에 잠입하기 위해 그 차의 짐칸에 매달려 있는다. 그 범인이 잠시 후에 나타나 차를 몰고 계속 도로를 질주한다. 그러나 어느













❶다슬과의 다정한 시간
❷경기는 시작되고
❸패스로 페인트 동작을 하는 용호
❹멋진 블로킹으로 슛을 저지한다
❺경기를 관전하는 다슬의 모습
❻둘 사이는 사랑으로 무르익고…
❼용호와 범인은 다슬의 비밀을 알아낸다
❽재 결승전에서 이러한 새로운 인터랙티브 방식이 쓰인다

골목에 다다라서 갑자기 급 브레이크를 밟는 통에 철준은 차 앞으로 튀어나오면서 그에게 발각된다.

그는 혼수상태에서 깨어나보니 어느 지하 창고 같은 곳에서 다슬이와 함께 잡혀 있다. 다슬이와 철준은 어려운 상황에서 서로를 의지하면서 사랑을 싹튼다. 그러면서 서로 어느 곳이 가장 아름다운가에 대해 카시미르와 네브라스카라고 각각 주장하면서 이야기를 나눈다.

얼마 후 다슬이가 잡혀있는 창고의 위치를 추적 끝에 알아낸 경호원이 이곳을 찾아내어서 둘을 구출해준다.

경호원이 잠입해 있다는 것을 미리알아챈 범인은 한쪽으로 피하였다. 그런데 범인 옆에 또다른 사람이 서있다. 그는 그동안 우리가 의심하였던 선제가 아니라 바로 용호였다.

그 둘은 다른 곳으로 옮기면서 다시 음모를 꾸미려고 한다. 그리고 경호원은 각각 다슬과 철준을 다른 곳으로 데려가면서 철준에게 다슬을 보는 것이 마지막이 될지도 모른다고 말한다.

화면이 바뀌어 동민과 용호는 선제에게 재 결승전을 펼치자고 한다. 이에합의 본 선제는 재 결승전을 치르게 되는데, 재 결승전 방식 역시도 처음에설명했던 스토리 라인과 흡사하므로 생략하겠다.

경기를 이기고 나면 용호는 경기의 패배에 대해 상당히 화를 내면서 경기장을 박차고 난다. 그리고 화면은 바뀌어 다슬은 그녀의 아버지가 남긴 유언이 들어있는 CD를 검색하면서 그녀에게 할당된 재산을 확인한다.

이제 경기가 끝나고 챔피온이 된 철준은 다슬이와 사랑에 빠지게 된다. 그러던 중 철준의 목에 걸린 목거리에 조셉 스미스라고 씌어진 것을 보고서 다슬은 그녀의 아버지의 유언에 그 목거리를 가진 사람을 찾으라는 내용이 생각난다. 그러나 그 목거리를 갖고 있는 또 다른 사람이 있었다.

그것은 다름 아닌 용호였는데…

용호는 다슬의 20번째 생일이 지나야만 아버지의 남은 유산을 받을 수 있다는 사실을 알게 된다. 그러나 어느 날 밤에 네브라스카라고 쓰여져 있는 CD 타이틀을 몰래 보게 된 철준은 그 즉시 군수품을 파는 곳에 달려가서 목거리를 목에 걸면서 게임은 엔딩에 이르게 된다.







윈배틀
(Win Battle)



장 르	전략시뮬레이션
제작사	알고랩
유통사	다우기술
시스템 요구사항	486이상/램 8메가이상/한글 윈도 3.1이상/한글 윈도95이상
발매일	4월예정
가 격	33,000원
문의처	다우기술(02-3450-4731)



이제껏 수많은 전략 시뮬레이션 게임들이 개발되어 왔는데 여기에는 하나의 큰 흐름이 있다. 이것은 하나의 게임이 히트되면 후속작과 아류작들이 쏟아져 나왔고 이들 게임들은 점점 더 복잡하고 긴 시나리오와 더 현란한 그래픽으로 등장했다.

좀 더 멋진 테마와 그래픽, 복잡한 세팅 등은 게임에 사실감과 전문성을 부여하기는 했지만 전략 시뮬레이션 게임을 지루하고 플레이하기에 어려운 장르로 만들기도 했다. 그러한 측면에서 볼 때 윈배틀은 기존의 전략 시뮬레이션 게임의 개발 흐름에서 조금은 벗어난 게임이라고 할 수 있다. 가볍게 컴퓨터 앞에 앉아서 원하는 시대와 상대, 원하는 무기를 가지고 전투를 벌일 수 있는 옴니버스 형식의 시뮬레이션 게임이라 볼 수 있다.

윈배틀은?

윈배틀은 게이머가 원하는 시대, 지역, 상대, 무기를 선택해 전투를 벌이는 전략 시뮬레이션이다. 윈배틀은 전체적으로 코믹한 분위기를 바탕으로 구성되어 있다. 게임에 등장하는 유니트나 전투를 벌이는 맵에서의 설정, 맞서 싸우게 되는 상대방들도 모두 코믹한 그래픽과 독특한 내력을 지니고 있다. 게임의 진행은 턴제로 진행되고 선택한 맵에 따라서 게임의 승리조건도 달라진다. 윈배틀에는 3가지 종류의 팩이 있다. 현대전, 환타지전, 문명의 여명이 그것으로 각각은 이름에서 나타나듯 각각 독특한 유니트와 대전 상대가 등장한다. 현대전에서는 유니트들이 현대의 전쟁에서 사용되는 탱크나 공격용 헬기, 대공 미사일 등의 무기가 등장하고 대전상대도 현대의 인물들로 구성되어 있다. 환타지전에는 환타지 게임에서 자주 등장하는 용이나 요정 등이 등장하고 환타지에서 빠질 수 없는 마법이 등장한다. 문명의 여명에서는 매머드와 같은 유니트와 공룡, 부족 족장, 크로마뇽인 소녀 등이 상대로 등장한다.

윈배틀의 승리 조건

윈배틀에서 승리하기 위한 조건은 3가지로 나눌 수 있다. 맵을 선택하게 되면 승리조건에 대한 설명이 나온다. 아래의 승리 조건 외에 모든 맵에서 적을 전멸시키게 되면 승리하게 된다. 그리고 제한된 턴 안에 주어진 승리 조건을 완수하지 못하게 되면 무승부가 된다.

조건 1: 깃발 점령

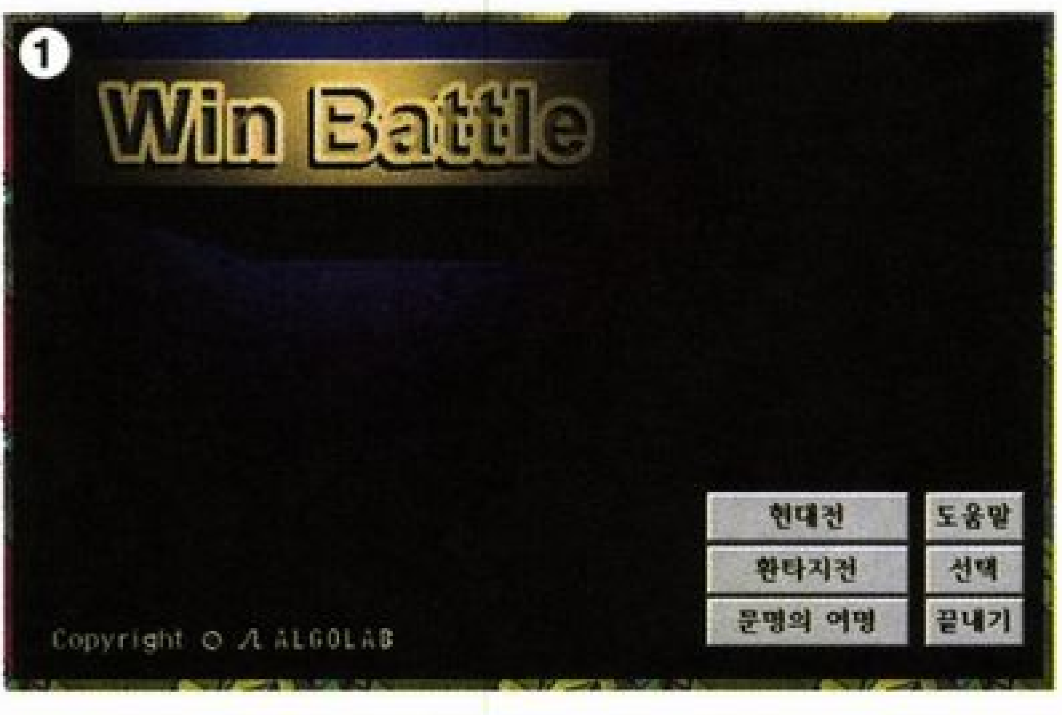
전투에서 상대의 깃발을 점령하면 이기게 된다. 점령하기 위해서는 아군 유니트가 전투 페이즈 종료 시에 상대의 깃발을 차지하고 있으면 된다.

조건 2: 적군 격파

상대방 군단을 일정 비율이상 격파하게 되면 이기게 된다. 격파 비율은 게임 시작 전에 조절할 수 있다. 상대방이나 게이머 모두가 정한 비율이상 격파시키게 되면 무승부가 된다.

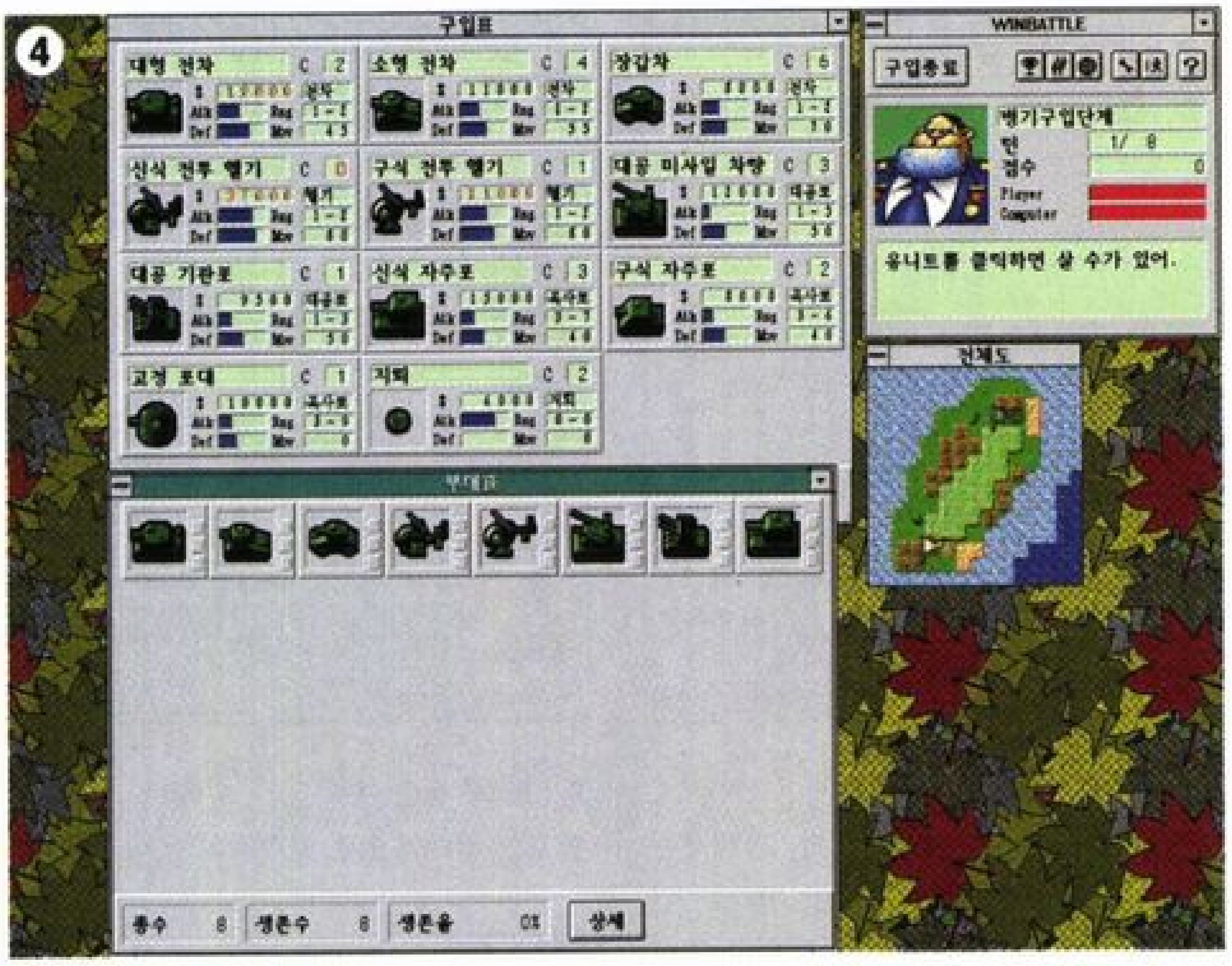
조건 3: 진지 방어

일정 턴 동안 상대의 공격을 막아 상대편이 승리 조건을 이루지 못하게 하는 것이 목적이다. 역시 게임 시작 전에 견디어야 되는 턴 수를 조절할 수 있다.









게임의 실행

게임을 실행하면 우선 팩을 선택하게 된다. 팩은 위에서도 말했듯이 현대전, 환타지전, 문명의 여명이 있다. 이중에서 하나를 선택하면 된다. 현대전에는 익숙한 유니트들이 등장하고 공격용 헬기는 탱크에 강하고 역으로 공격용 헬기는 대공 미사일에 약하다는 등의 각 유니트들의 상성을 쉽게 알 수 있기 때문에 현대전을 추천한다.

팩을 선택하고 나면 다음은 맵을 선택하게 된다. 맵은 각각에 독특한 상황 설정, 크기, 지형 등이 있는데, 이를 잘 고려해서 선택하면 된다.

맵을 선택하고 나면 대전 상대 선택 화면이 나타난다. 대전 상대는 위에서 아래로 갈수록 상대하기 까다로워지는 경향이 있다. 대전 상대의 선택은 적의 전략을 좌우하게 된다. 어떤 상대는 마구잡이로 공격해 들어오는가 하면, 어떤 상대는 수비를 철저히 하면서 함정을 파기도 한다. 동일한 맵이라도 대전 상대에 따라서 색다른 전략으로 공략해 나가야 할 것이다. 맵과 대전 상대를 선택하면 초기 설정 화면이 나온다. 이곳의 설정은 게임의 난이도 설정과 비슷한 역할을 한다. 여기서는 다음과 같은 항목의 설정을 할 수 있다.

1. **담당하는 나라:** 맵에서 어느 쪽에서 플레이할 것인지를 결정한다.
2. **초기 자금:** 유니트를 구입할 때 사용할 자금의 초기치를 결정한다.
3. **격파율:** 적군 격파가 승리 조건인 경우 격파 해야할 격파율을 결정한다.
4. **제한 턴:** 게임이 이루어질 턴 수를 결정한다.

각종 설정이 끝나면 유니트를 구입(또는 고용)하게 된다. 유니트는 각 맵에 따라서 구입할 수 있는 전체 개수와 각 유니트 단위별의 개수에 제한이 있고 자금에도 제한이 있기 때문에 어떤 작전을 펼칠 것인가를 미리 염두에 두고 구입을 해야한다. 상대방의 유니트 구성을 모르기 때문에 편중된 유니트 구입은 상당히 유리하기도 하고 불리하기도 한 상황이 벌어지게 된다. 예를 들어 현대전의 경우 공격용 헬기를 위주로 구입했는데 적이 대공 미사일을 많이 확보하고 있다면 상당히 고전을 하게 된다. 그러므로 고른 유니트의 구입이 필요하다.

유니트를 구입하고 나면 배치를 하게 된다. 유니트의 배치는 특정 범위 내에서만 이루어 질 수 있다.

맵이 별로 크지 않은 경우에는 유니트의 배치가 전략적으로 큰 의미를 가지지 않는다. 다만 이동할 수 없는 유니트들의 배치에는 신경을 써야한다. 특히 진지 방어가 목적인 경우 유니트 배치의 중요성은 커지게 된다.

유니트의 이동

유니트의 구입과 배치가 끝나면 본격적으로 게임에 들어가게 된다. 게임은 이동과 전투가 번갈아 가면서 진행된다. 유니트의 이동은 캐릭터마다 특성에 따라 이동력과 장애물, 지형효과 등이 복합적으로 작용해서 이동이 이루어진다. 또 이동 명령이 내려진 유니트에 대해서도 다시 명령을 내려 이동 위치를 변경할 수 있다. 명령이 모두 내려지면 [이동 실행]을 통해 이동이 이루어진다.

유니트의 전투

유니트의 이동이 끝나면 전투 지령을 내린다. 전투 지령도 유니트의 이동과 비슷한 방법으로 행해지는데 아군 유니트를 클릭하면 공격 가능 범위가 표시되고 그 범위 안에 있는 적 유니트를 클릭하게 되면 막대 그래프가 나타난다. 이것은 공격이 성공할 확률을 나타낸다. 사정거리안에 있는 유니트를 다 클릭해보면 확률을 볼 수 있는데 가장 높은 것을 공격하면 된다. 일반적으로 한 유니트는 특정 유니트에 대해서 높은 공격 확률을 보이고 그 반대로 특정 유니트에게 공격당할 확률이 높아진다. 또한 유니트에 따라서 사정거리 안에 적이 있더라도 공격할 수 있는 유니트가 있고 공격할 수 없는 유니트가 있다. 전투 지령이 모두 끝나면 [전투 실행]을 통해서 전투에 들어가게 된다. 전투 결과는 그래픽적으로 표시되는데 각 팩에 따라서 고유한 그래픽 효과가 있다. 유니트는 일반적으로 한 번 공격을 당하게 되면 유니트의 상태가 달라지고 한 번 더 공격을 받으면 유니트를 잃게 된다.

전투 종료

승리 조건을 만족시키거나 적을 전멸시킨 경우 전투에서 승리하게 되고 그 반대의 경우 지게 된다. 전투에서 이기면 게임 종료 시에 보너스 점수를 얻을 수 있다. 지거나 비긴 경우에는 보너스점수가 들어오지 않는다. 스코어는 처음 게임을 시작하기 전에 자신을 불리하게 설정하면 보다 많은 점수를 얻

❶메인 메뉴 화면
❷현대전 맵 선택화면. 사이즈와 규칙, 난이도 등이 나타나 있다
❸현대전의 대전 상대 선택화면
❹전투에 쓰일 유니트를 구입하고 있다
❺구입한 유니트를 배치하고 있다
❻유니트의 이동. 이동할 장소를 클릭하면 이동 경로가 나타난다
❼본격적으로 전투가 시작된다







을 수 있다.

윈배틀의 유니트

윈배틀에 등장하는 유니트들은 각 팩마다 다르지만 기본적으로는 같은 개념을 가지고 만들어진 유니트 세트로 구성되어 있다. 기본적인 지상 유니트와 항공유니트, 그리고 대공유니트와 장거리 공격용 유니트로 구성되어 있다. 유니트의 구성이 비슷하므로 하나의 팩에 대해서 유니트를 사용하는 방법을 익히면 다른 팩에서도 비슷하게 적용시킬 수 있다. 윈배틀을 재미있게 즐기기 위해서는 각 유니트간의 공수 양면에서의 관계를 잘 알아야 한다. 이것을 바탕으로 전략을 펼치는 것이 윈배틀에서 승리할 수 있는 기본이 된다. 유니트의 파라메터 윈배틀에 등장하는 유니트를 나타내는 각종 파라메터는 다음과 같다.

유니트 타입

유니트의 전체적인 특성을 나타내게 된다. 주로 지형과의 상성이나 전투 타입 등에 따라서 구분된다. 같은 타입의 유니트는 지형에 대해서 비슷한 형태의 이동력 감소를 보이며 전투에 있어서도 유니트끼리 비슷한 상성을 보인다. 유니트 타입은 현대전에서는 전차계, 항공계, 대공 차량계, 곡사포계, 지뢰가 있으며 환타지전에는 지상계, 비행계, 술사계, 마도사계, 서펜트, 함정이 있다. 문명의 여명에서는 네발형, 작은 동물, 매머드, 흉폭형, 원격형, 덫이 있다.











공격 속성

환타지전이나 문명의 여명 팩에서는 적 유니트에 대해서 직접적인 피해는 입히지 않지만 다양한 특수 공격을 펼칠 수 있는 유니트들이 있다. 특수 공격으로 잠을 재운다든지 공격 불능상태를 만드는 것들이 가능하다.

사정 거리

각각의 유니트에는 공격할 수 있는 최단 사정거리와 최장 사정거리가 있다. 최단 사정거리는 현대전의 경우 곡사포계 유니트의 공격거리에 큰 영향을 끼치는데 곡사포계의 유니트의 경우 적 유니트와 너무 가까이 있으면 오히려 공격이 불가능해지므로 이 점을 잘 고려해 유니트를 이동시켜야 한다.

속도

1턴에 이동할 수 있는 거리를 나타낸다. 유니트의 이동이 블록 단위로 이루어지므로 한 턴에 이동할 수 있는 블록 수와 같다. 하지만 실제 이동에 있어서는 지형효과와 다른 유니트에 영향을 받게 되므로 실제 이동거리는 더 짧아지는 것이 보통이다. 가로, 세로 방향은 거리1을 나타내고 대각선 방향은 1.5정도의 거리를 가진다.

공격력

공격력은 말 그대로 적 유니트에 대해서 어느 정도의 공격력을 가지는가를 나타낸다. 공격력은 상대 유니트의 타입이 어떤가에 따라서 많이 변하게 된다. 항공계열의 유니트에는 대공 차량계의 유니트는 높은 공격력을 보이고 다른 유니트들에는 거의 효과가 없다는 것을 이해하면 쉽다. 유니트의 공격력은 또한 지형에 따라서도 많이 변하는데 일반적으로 높은 곳에서 공격하면 공격력이 높아지게 된다. 또한 상대 유니트가 숲속 같은 곳에 있으면 상대적으로 공격력이 낮아진다.

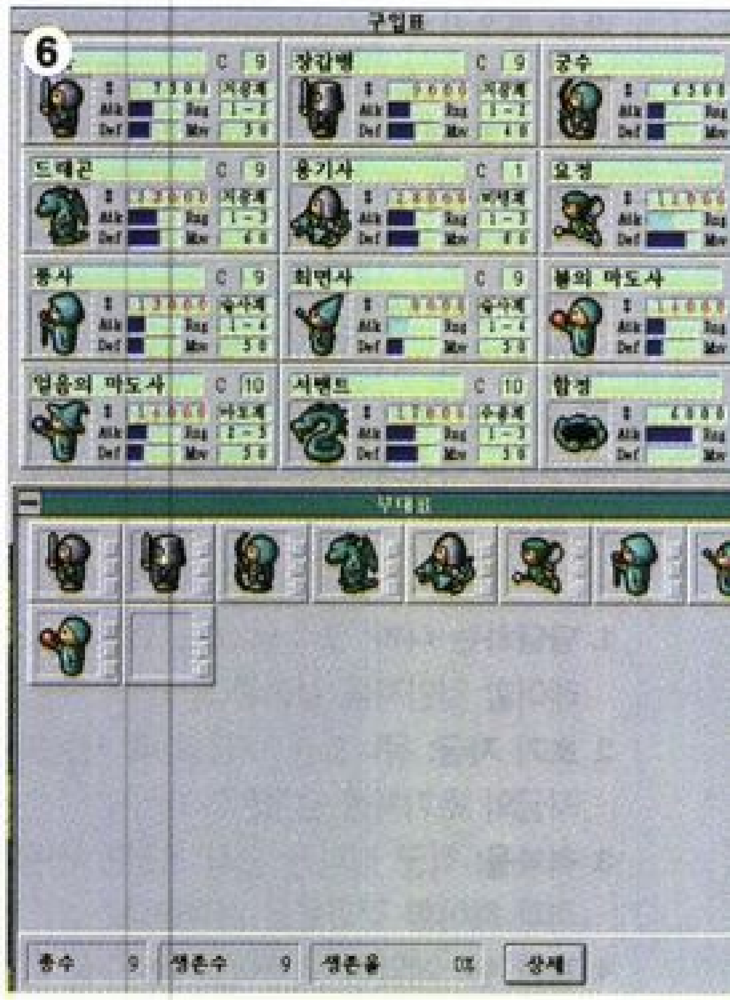
방어력

방어력은 상대 유니트의 공격을 피한다거나 튕겨내는 능력을 나타낸다.

이것 역시 상대 유니트의 타입과 지형에 따라서 변하게 된다. 공격력과 반대로 생각하면 된다. 높은 곳에서 적이 공격해오면 방어력이 낮아지고 숲속에 있으면 방어력이 높아진다.

상태

상대 유니트의 공격이 명중하게 되면 공격력 저하 상태, 방어력 저하 상태, 이동력 저하 상태 중의 하나가 된다. 이 상태에서 다시 공격을 받게 되면 유니트를 잃게 된다. 환타지전이나 문명의 여명에서 특수 공격을 받게 되면 공격 불능 상태, 이동 불능 상태, 수면 상태 중 하나가 된다. 특수 공격은 유니트에 대해 피해를 입히지는 않는다.



일반 공격

공격력 저하 상태	공격력이 절반으로 감소한다
방어력 저하 상태	상대의 공격을 튕겨낼수 없게 된다
이동력 저하 상태	이동 속도가 절반으로 감소한다 또한 회피능력 감소로 명중률이 높아진다

특수 공격

공격 불능 상태	공격받은 턴과 다음 턴에는 공격을 할 수 없다
이동 불능 상태	공격받은 턴과 다음 턴에는 이동을 할 수 없다
수면 상태	공격받은 턴과 다음 턴에 공격과 이동을 할 수 없다

현대전 유니트

전차계

사정거리가 1-2로 짧지만 공격력과 방어력 모두 뛰어나다. 현대전에서 가장 기본이 되는 유니트들로 주로 최전선에 투입된다.

대형 전차
가격이 비싼 것이 흠이지만 비싼 만큼 제값을 하는 전차이다

소형 전차
가격과 성능 모두 중급이다

장갑차
방어력은 약하지만 이동력이 뛰어나서 유인작전 등을 펼칠 때 사용할 수 있다

항공계

전차계가 주력 부대가 되어 싸우는 현대전에서 아주 위력적인 유니트이다.

공격력과 방어력 아주 우수하며 전차계 유니트에 대해서 특히 방어력과 공격력이 우수하다. 더구나 곡사포계 유니트들에게는 공격을 당하지 않으며 이동력도 뛰어나다. 하지만 가격이 비싸고 대공차량에 대해서는 방어력이 형편없이 떨어진다. 항공계 유니트를 위주로 공격할 때는 대공 차량은 다른 전차계나 곡사포계로 상대하고 항공계는 잘 피해 다녀야 한다.

신식 전투 헬기
현대전에 등장하는 모든 유니트 중 가장 비싸다. 하지만 공격력, 방어력, 이동력 모두 최고성능을 지니고 있다

구식 전투 헬기
신식 전투 헬기보다 성능이 떨어지지만 가격이 비교적 저렴하다

대공 차량계

항공계 유니트 요격을 전문으로 하는 유니트이다. 항공계 유니트에 대해서 상당히 높은 공격력을 나타내며 사정 거리도 길어서 원거리에서부터 적의 항공계 유니트의 접근을 막을 수 있다. 다른 유니트들에 대해서는 거의 공격을 할 수 없으며 방어력도 약하다.

대공 미사일 차량
대공 기관포에 비해서 항공계 유니트에 대한 공격력은 뛰어나지만 다른 유니트들은 공격할 수 없다

대공 기관포
다른 유니트를 공격할 수 있다는 점이 대공 미사일과 공격력은 아주 낮다

곡사포계

사정 거리가 길어서 지상계 유니트를 공격받지 않으면서 공격할 수 있다.

사정거리가 긴만큼 명중률은 떨어진다. 또한 최단 사정거리가 있기 때문에 오히려 접근해 온 유니트에 대해서 공격을 할 수 없는 상황이 생긴다. 항공계 유니트를 공격할 수 없다는 단점도 있다.

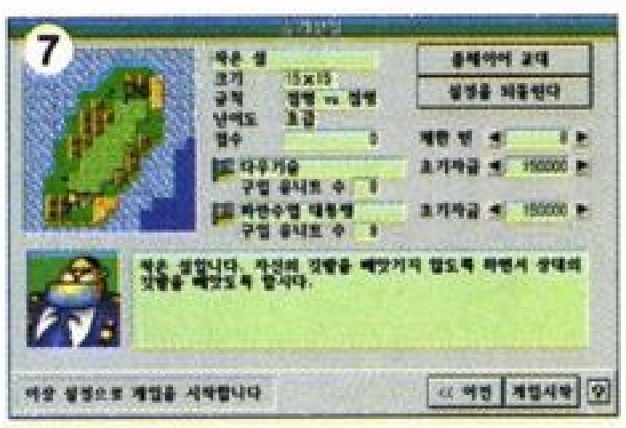
신식 자주포
구식 자주포에 비해서 방어력이 우수하지만 비교적 비싸다

구식 자주포
가격은 싸지만 방어력이 약해 조심해야 한다

고정 포대
고정유니트로 사정거리는 길지만 방어력이 약하다

지뢰

적에게는 보이지 않는다. 지뢰가 설치된 지역 안으로 들어온 유니트에 대해서만 영향을 미치며 한 번밖에 사용할 수 없다. 방어전을 펼칠 때 외에는 거의 사용할 일이 없다.



환타지전 유니트

지상계

현대전의 전차계와 같은 역할을 하는 유니트들이다.

기사
공수 양쪽 모두 균형 잡힌 유니트로 환타지전 주력 유니트이다

장갑병
장갑병답게 방어력은 높지만 상대적으로 이동력이 떨어진다

궁수
장거리 공격이 가능하지만 방어력이 약하다

드래곤
불 공격을 하는 유니트로 공격력이 아주 높다. 하지만 비용이 많이 들어 많은 수를 전투에 참가시키기는 어렵다

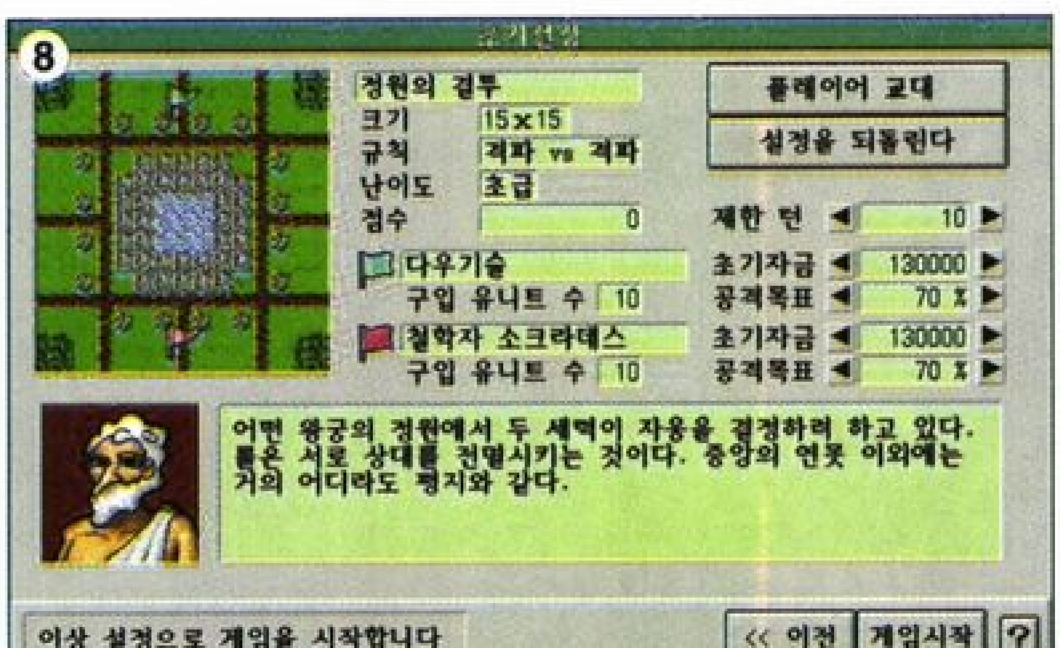
비행계

현대전의 항공계와 비슷한 성격을 지니지만 용기사와 요정과의 성능 차이가 많이 난다. 용기사는 상당히 뛰어난 유니트로 공수 양면에서 대단한 활약을 하지만 요정은 공격력이 낮은 반면에 공격을 잘 당하지 않는 장점이 있다. 항공계 유니트가 대공 차량에 약하듯이 술사계 유니트의 공격에 아주 약하다.

용기사
고용비가 비싸다는 단점 외에는 가장 쓸만한 유니트이다. 비용이 많이 들어가므로 술사계 유니트를 잘 피해 다니면서 공격을 해야 한다

요정
직접적으로 공격하지는 않는다. 다른 유니트들에게 공격을 잘 받지 않으며 다른 유니트 위를 지나 다닐 수 있다. 공격을 위주 로 하는 전략에서는 별 쓸모가 없다

❶공격할 유니트를 클릭하면 공격이 성공할 확률이 표시된다
❷공격당한 유니트의 상태가 그래픽으로 표시된다
❸헬기는 대공 공격 차량에 약하다
❹환타지전의 지도 선택 화면
❺환타지전의 대전 상대 선택 화면
❻환타지전에서 쓰일 유니트를 고용하고 있다
❼초기 설정 화면. 실제적인 난이도 조절이 이루어진다. 승리 조건도 표시된다
❽소크라테스와의 전투가 펼쳐진다



술사계

비행계 유니트를 상대하기 위한 유니트이다. 비행계 유니트외의 유니트들에 대해서는 방어력이 극히 낮다.

풍사
비행계 유니트에 대해서 아주 뛰어난 공격력을 보인다

최면사
주로 상대를 재우는 공격을 한다. 최면사와 다른 유니트를 한조로 편성해서 상대를 재운 후에 다른 유니트로 공격하면 된다

마도사계

장거리 공격을 위주로 한다는 점에서 현대전의 곡사포계 유니트와 비슷하다. 비행계를 공격할 수도 있다.

불의 마도사
불을 사용한 장거리 공격을 한다

음의 마도사
얼음을 사용한 장거리 공격을 한다

서펜트

수중에서 특히 활약을 하는 유니트이다. 상대적으로 지상에서는 그렇게 강하지 않다. 수중에서는 최강의 성능을 지닌 유니트로 당할 자가 없다.

함정

적에게는 보이지 않고 비행계 이외의 유니트들에게 영향을 준다. 비행계 유니트들에게 발견되면 없어져 버린다.

문명의 여명 유니트

네발형

지상 공격용 유니트로 문명의 여명 팩에서 가장 기본이 되는 유니트들이다. 지형의 영향을 별로 받지 않는 장점이 있다. 공격의 선봉이 되어 활약하게 된다.

늑대
전투에서 가장 기본이 되는 유니트이다. 공수 양면에 능하며 고양이에게 강하다. 이동력도 괜찮아 쓸모가 많은 유니트이다

고양이
실제 고양이가 쥐에게 강하듯이 윈배틀내의 고양이도 쥐에게 강한 특성을 지니고 있다. 공격력은 늑대에 뒤지지만 실전에서는 많은 도움이 된다

작은 동물

이동능력이 뛰어나지만 공격력은 별로이다. 주로 유인작전이나 깃발을 점령할 때 사용하면 아주 유용하다. 방어력도 별로 뛰어나지 않으므로 다루는데 조심해야 한다.

쥐
공격력은 거의 없지만 이동 능력이 뛰어나다. 깃발을 점령하는 맵 에서는 아주 유용하며 반대로 적의 쥐가 플레이어측 깃발을 순식간 에 파고 들어 점령하므로 방어를 철저히 해야한다

뱀
쥐보다는 공격력이 뛰어나다. 이동능력이 뛰어나기는 하지만 쥐보다는 못하다

매머드
큰 몸집만큼이나 공격력과 방어력이 뛰어나다. 또한 의외로 이동 력이 뛰어나 전투의 주축으로 활용할 수 있다. 하지만 가격이 비싸다. 작은 동물이나 네발형 유니트를 공격할 때 주로 사용한다. 암산에는 들어갈 수 없다

흉폭형

공격력이 높은 타입이다. 검치호와 남자 원인의 특징이 확연하므로 둘을 잘 조화시켜서 공격하면 아주 뛰어난 공격조가 된다.

검치호
가격이 높은 만큼 공격, 방어에 뛰어나다

남자 원인
공격력은 높지만 방어력은 뒤떨어진다. 검치호가 주로 앞장을 서고 남자원인이 뒤에서 받쳐주는 형태의 공격이 효과적이다

원격형

장거리 공격을 위한 유니트로 방어력이 약하다.

여자 원인
장거리 공격을 하지만 명중률이 낮고 방어력이 약하여 별다른 쓸모가 없는 유니트 중 하나이다

스컹크
장거리 특수 공격을 한다

덫
지뢰와 같은 역할을 한다

윈배틀의 지형

전략 시뮬레이션 게임에서 지형은 전략적으로 아주 중요한 역할을 한다.

윈배틀에서도 공격력, 방어력, 이동력 등의 여러 부분에서 지형이 미치는 영향이 크다. 윈배틀을 즐기면서 지형을 염두해 두고 전략을 펴는 것과 그렇지 못한 것은 상당한 차이가 있다. 지형을 생각하면서 작전을 펴는 것은 전투 결과뿐만 아니라 게임의 재미 면에 있어서도 많은 차이를 가져온다.

지형 파라메터

1.지형 타입

각각의 지형이 유니트들에게 미치는 영향이 비슷한 것끼리 그룹이 형성되어 있다.

2.공격력과 방어력에 미치는 영향

특정 지역에서 공격과 방어가 이루어질 때 공격력과 방어력의 변화가 생긴다. 일반적으로 높은 곳에서 공격할 때 공격력이 상승하며 반대로 낮은 곳에서 방어할 때 방어력이 감소한다.

3.이동력에 미치는 영향

이동력은 유니트들의 고유한 능력차이이기도 하지만 지형에도 많은 영향을 받는다. 이동력에 미치는 영향을 실제 자연환경을 기초로 설계되어 있기 때문에 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 예를 들어 황야같은 곳을 이동하는 일은 실제 전투에서도 평지보다는 어려운 일이듯이 윈배틀에서도 이동력이 평지보다 떨어진다. 또 특정 지형은 특정 유니트가 지나가지 못하는 곳도 있다.

❶용기사는 이동력이 뛰어나다
❷공격하기 전에 명중률을 확인하고 가장 높은 유니트를 공격하자
❸특수 공격을 하는 유니트의 명중률은 하늘색으로 표시된다
❹winb25.pcx 를 속에 있는 서펜트의 공격력은 아주 높다





현대전의 지형

평지, 논, 도로	일반적인 지형으로 이동하기에는 좋지만 방어 효과는 없다
고지	위에서 내려다 보면서 전투를 하기 때문에 공격이 성공할 확률이 높아진다
구덩이	고지와는 반대로 아래에서 위로 쳐다보는 위치에 놓이게 되므로 방어하기 불리하고 명중률도 떨어진다
황야,사막,장해물	지형 효과는 평지와 비슷하지만 이동이 곤란하다는 점이 다르다
삼림	시야가 나쁘기 때문에 공격하기 어렵고 이동도 어렵다
강,습지,밭	이동이 느리고 공격당하기 쉽다
참호	이동은 하기 힘들지만 공격, 방어 모두 유리해진다
건물,장벽,바다	지형의 영향을 받지 않는 항공계 외의 유니트는 이동할 수 없다

환타지전 지형

평지,정원,길	일반적인 지형으로 지형 방어 효과는 없다
고지	공격 명중률이 상승한다
구덩이	공격 명중률과 방어력이 떨어진다
황야,사막,장해물	평지와 닮았지만 이동이 곤란하다
삼림	공격과 이동이 어렵다. 서펜트는 들어가지 못한다
강, 습지	공격당하기 쉬우며 이동도 느리다. 하지만 서펜트는 이곳에서 이동이 가장 빠르며 공격력과 방어력 모두 상승한다
오를 수 있는 성벽	이동은 하기 힘들지만 공격, 방어 모두 유리해진다
바다, 건물, 오를 수 없는 성벽	비행계 유니트만 진입할 수 있다

문명의 여명 지형

평야,다리,길	일반적인 지형으로 지형 방어 효과는 없다
고지	명중률이 상승한다
구덩이	공격 명중률과 방어력이 떨어진다
황야,사막,장해물	평지와 닮았으나 이동이 곤란하다
삼림	공격과 이동이 어렵다
강,습지	이동이 느리고 공격당하기 쉽다
암산	이동은 하기 힘들지만 공격, 방어 모두 유리해진다. 매머드는 지날 수 없다
장해물, 바다	문명의 여명에 등장하는 어떤 유니트도 진입할 수 없다


3


4

힌트 & 팁

1. 유니트를 구입할 때는 우선 선택한 맵의 승리 조건이 무엇인지를 확인하고 승리 조건을 고려해서 선택해야 한다. 만일 승리 조건이 깃발의 점령이라면 고정 포대나 지뢰는 별다른 소용이 없다.
2. 전투의 기본은 유니트들 끼리의 공수 상관 관계를 파악하고 공격과 방어를 해야한다. 제아무리 강한 공격용 헬기라고 해도 대공 공격 차량에게는 형편없이 당하므로 피해다녀야 한다.
3. 전투를 펼칠 때는 서로의 능력을 보완해 줄 수 있는 유니트를 한 단위로 묶어서 공격하는 것이 좋다. 전장이 작을 경우는 별 도움이 되지 않지만 넓은 전장의 경우 공격과 방어를 효과적으로 할 수 있는 한 방법이다.
4. 방어를 해야하는 맵의 경우에는 지상계통의 유니트는 깃발을 중심으로 약간 먼 곳에 배치하고 곡사포계는 근처에 배치하도록 한다. 공격용 헬기는 이동력이 뛰어나므로 여기저기에서 지원을 해주면 된다.
5. 유니트를 공격할 때는 하나의 유니트를 집중적으로 공략해서 확실히 제거하도록 한다. 반격을 당할 염려가 있다.
6. 지형 효과를 최대한 살린 작전을 펼쳐야한다. 특히 방어전의 경우 지형효과의 덕을 많이 보게 된다.
7. 적의 깃발을 점령할 때 무턱대고 하나의 유니트로 점령하지 않는 것이 좋다. 일단 이동 페이즈에서 깃발을 점령했다 할지라도 공격 페이즈에서 집중 공격을 당하게 되므로 점령은 못하고 유니트만 잃게 되는 경우가 많다. 전체적으로 승리했다는 생각이 들 때 점령해도 늦지 않는다.
8. 환타지전이나 문명의 여명에서는 특수 공격을 하는 유니트를 잘 활용하면 대단히 효과적이다. 특수 공격은 통상 공격에 비해서 비교적 잘 먹혀들어 가므로 공격력이 높은 유니트를 무력화시켜서 피해를 최소화 할 수도 있고, 이동력이 뛰어난 유니트를 움직이지 못하게 해서 집중 공격을 펼칠 수도 있다.

POWER A to Z

크로노마스터 (Chronomaster)





장 르	어드벤처
제작사	드림포지 **유통사**:LG소프트웨어
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상/ 마우스 필수
발매일	발매중
가 격	45,000원
문의처	LG소프트웨어(02-3459-5835)

롤플레잉을 전문으로 제작한 드림포지(Dream Forge) 어드벤처 게임인 크로노마스터는 로저 젤라즈니라는 작가의 SF소설로 유명하다. 그의 작품은 우리나라에도 몇 권 번역되어 있다. 로저 젤라즈니의 Lord of Light라는 작품이 우리나라의 정신세계사라는 출판사에서 「신들의 사회」라는 이름으로 번역되어 출시되었고 그의 다른 작품 「내 이름은 콘라드」가 시공사에서 번역되어 나와 있다.

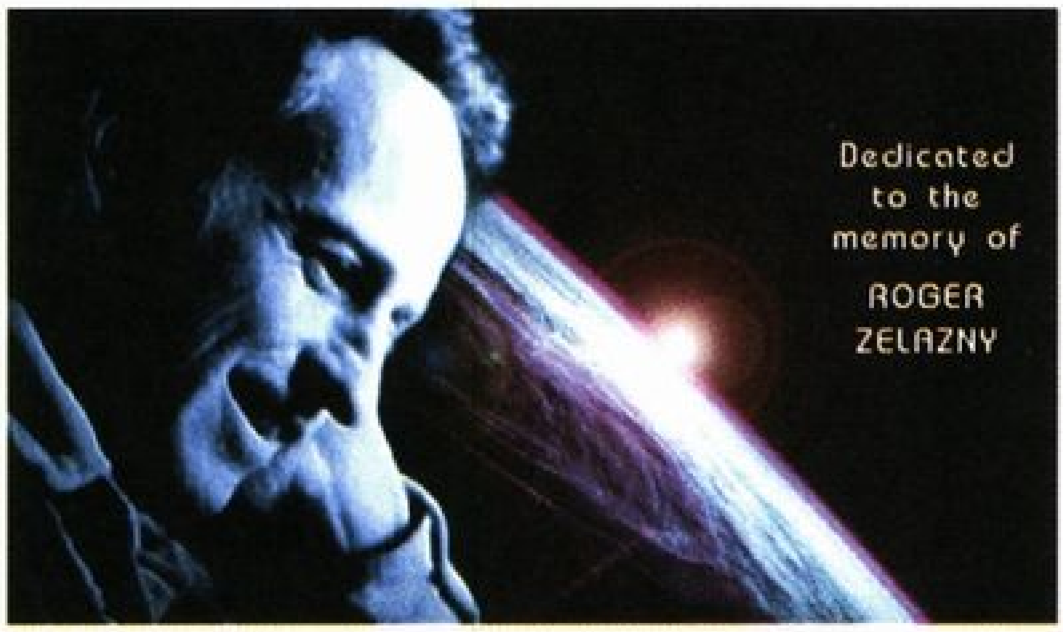
기본 아이템에 대한 이해

첫번째 행성에 도달하기 전에 먼저 조종석 오른쪽의 화면에서 백과사전(Encyclopedia)을 꺼내 몇가지 단어들과 도구들을 찾아 읽어봄으로 게이머가 플레이하고 있는 레네 코다(Rene Corda의 미래세계를 이해한다. 찾아볼 단어들은 「Aging, Pocket Universe, Stasis, Roger Jelazy, PDA, Universal Tool, PTD, Teleport Handcliff」 등의 단어를 찾아야 한다.

우선 PDA는 기계 및 회로에 대해서 조작하는데 도움을 준다. 가끔 문을 열어주기도 하고 길을 막는 수리드로이드를 비키게도 해준다. 아주 가끔 사람들의 주의를 딴대로 끌어 코르다가 몰래 다른 일을 할 수 있게 도와주기도 한다. 게임 중 행성에 내려서는 PDA가 바로 Jester(코르다의 배의 이름이자 탑재된 인공지능의 이름)의 분신이다.

유니버셜 툴(Universal Tool)은 한 유니버스안에서 세가지 옵션으로 동작하는 다용도 도구인데 첫번째 옵션과 두번째 옵션은 늘 고정되어 있다(스크류 드라이버와 망치) 세번째 옵션은 각 유니버스의 특성에 맞추어 변경된다.

보틀 타임은 기본적으로 르네 코다가 차고 다니기도 하지만 여러개 여분이 있어서 다른 곳에도 사용할 수 있다. 예를 들면 시간이 멈춘 우주에서 정지해 있는 사물은 게이머에게 다가가면 정상적으로 움직이기 시작한다. 그러면 게이머와 떨어져서도 무엇인가가 계속 동작하게 만들려면 보틀 타임 하나를 거기에 부착하면 된다.



게임 진행이 어려울 때

1. 모든 물체(아이콘을 가져갔을 때 이름이 나타나는 모든 것)에 대해서 한 번 이상의 See 명령을 사용한다. 특히 막다른 길에 부딪쳤을 때는 미심쩍게 지나간 곳에서 화면을 샅샅이 뒤져 보면 작아서 쉽게 눈에 뜨이지 않는 물체가 보이기도 한다. 마찬가지로 워크(walk)명령으로 화면에서 나갈 수 있는 다른 방향의 길은 없는지 꼼꼼히 살펴본다.
2. 사물을 보았을 때 고르다가 생각하는 생각이나 제스터(Jester)가 알려주는 생각에 주의를 기울인다. 예를 들어 제스터가 「당신은 현명하니까 저 모니터 속의 대화가 더 명확하게 들리도록 어떤 방법을 찾아 봐요!」 라고 한다면 그 방법을 찾는 것이 바른 방향의 게임 진행이다.

각 우주별 공략

유니버스 우랍 (Universe Urbs)

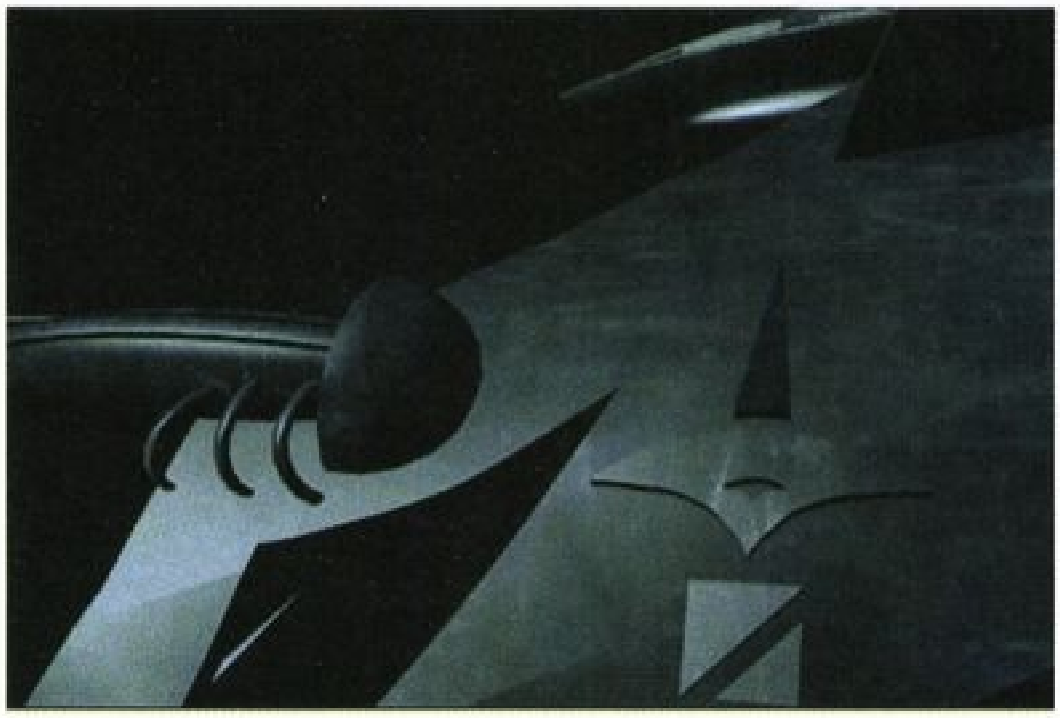
처음 들리는 행성으로 우랍을(Urbs) 선택하여 자극(Magnetic North)상의 북극에 내린다. 내리면 공원에 커다란 로봇이 있는데 그 로봇이 서 있는 장소가 바로 자극 지점이라 그를 치워야 한다. 그는 명령없이는 움직이려 들지 않기 때문에 다른 방법이 필요하다. 그가 있는 공원을 잠시 둘러보면 어느 비석에 「져서 굴욕에 처하느니 죽음으로 이긴다」라는 글이 있고 빈 깃대를 들고 있는 동상이 하나 있다. 기지(Fort)로 가 죽은 이의 몸에서 전사의 옷(Armor)를 벗겨 입고 다시 찾아 부탁해도 그는 움직이지 않는다. 적이 있다면 그들의 표지(Insignia)로 알아볼 수 있다는 것이다.

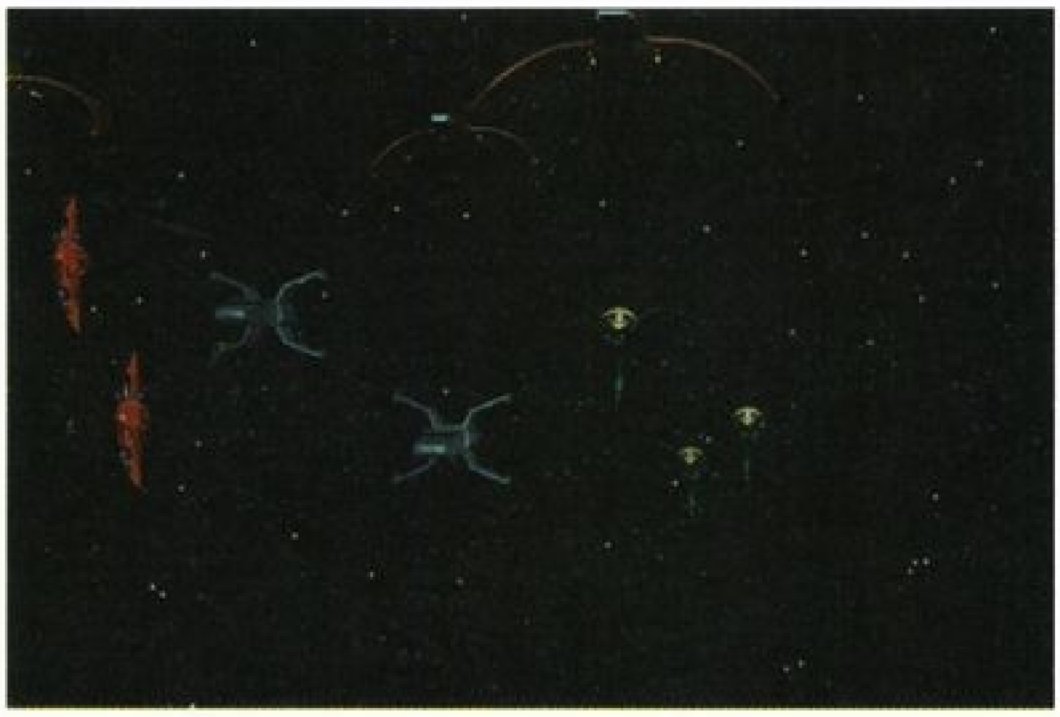
기지 앞의 전투현장에 걸린 두 깃발중 적의 것을 가지고 깃발을 건다. 그리고 로봇에게 이야기하면 그는 적을 공격하기 위해 움직여 옮긴다. 이렇게 하지 않고 과감하게 기지 앞의 로켓 발사기를 정조준 발사하면 제거할 수 있다. 이제 공원에 R Tracer를 설치한다. 제스터가가 월드 키(World Key)가 어디에 있는지 알려 준다. 여기서 할 일은 마쳤음으로 기지나 도시로 간다.

기지에 가 보아도 기지 안에 들어갈 수 없다. 기지에 들어가는 문에 있는 스캐너가 코르다의 몸을 살펴보고는 들여보내주지 않는다. 코르다 스스로 무언가 복장이 맞지 않는 탓이라고 생각하지만 전사의 옷을 입어도 들여 보내주지 않는다. 그 스캐너를 바라 보면 코르다가 생각하기를 뭔가 특별한 사람들만이 출입가능한 것 같다. 무언가 다른 것이 필요함으로 도시로 온다. 도시에서 제스터에 내려서 왼쪽으로 가는 길목에는 폭탄이 하나 있다. 그리로 가지 않거나 빨리 지나가 건물 안으로 들어간다. 건물 1층에서 엘리베이터로 2층에 가면 전쟁 박물관에 갈 수 있고 3층에는 평의회 회의장









으로 가는 문이 있다. 그런데 3층의 문을 지키는 이가 완고해 통과할 수 없다. 다른 세계에서도 마찬가지지만 총가진 사람을 귀찮게 하는 것은 바람직하지 못하다. 2층 전쟁 박물관에는 몇가지 무기와 전시물이 전시되어 있다. 전시되기 위해서 배달된 듯 한 박스가 하나 있는 데 U-tool의 3번째 옵션인 포스 로드(Force Rod)나 착륙장 왼편에서 주울 수 있는 지렛대(Crowbar)로 열 수 있고 방패를 하나 가지게 된다.

박스 아래에 있는 광택제를 가진다. 이제 전시물을 보면 장군 계급장(General Bar)이 있는데 가지려 들면 제스터가 거기 레이저가 장착되어 있다는 것을 알려준다. 레이저에 맨몸으로 들어가는 건 위험하니 삼가고 제스터의 말처럼 레이저를 반사할 도구를 찾아본다. 방패에 광택제를 바르기 위해 착륙지점 옆 지렛대가 있는 곳에 넝마(rag)가 있다. 광택제를 그 넝마조각에 쓰고 그렇게 만들어진 광택제를 품은 걸레를 방패에 쓰면 반짝이는 방패를 얻을 수 있다. 그 방패를 계급장에 사용하면 제스터의 찬탄과 함께 코르다가 방패로 레이저를 반사시키며 계급장을 집는다. 계급장을 전사의 옷에 사용한다. 이제 장군의 옷이 되었다. 기지로 가서 출입구의 스캐너에 서면 기계가 들여 보내준다.

들어가자 마자 사형직전에 우랍의 시간이 정지되었기 때문에 레이저가 발사되고 있는 장면을 볼 수 있다. 사람도 구해줄 겸 예의 그 반짝이는 방패를 이용해 레이저를 반사시킨다. 사형당할 뻔 하다가 살아난 사람은 오렌스(Aurens)에서 우랍(Urbs)에 파견된 스파이다. 그는 우랍이 오렌스를 정복시키려 한다는 정보 때문에 밀파된 사람이다. 그에게 대화하면 게이머의 임무를 이야기 한다. 그러면 그는 사라지면서 Aurens에서 당신을 도와줄 사람을 하나 말해 준다. (나중에 도움이 된다.)

Direction Finder를 써가면서 당신이 갈 길을 찾아가면 패널과 함께 잠긴 엘리베이터 문이 있다. 그 문을 보면 제스터가 PDA를 통해서 도와줄 수 있을지도 모르겠다는 이야기가 나온다. PDA를 패널에 쓰고 세이브를 하는 것이 좋다. 들어가자 마자 심각한 선택을 강요당한다. 들어가서 월드 키를 잘 맞추면 Stasis는 끝나고 우랍에서 다시 시간이 흐르게 된다.

평의회에 체포되어 가는 코르다. 평의회는 우랍을 스타시스 시킨 자를 코르다라고 믿고 죽이려 드는데 잘 말해야 빠져 나올 수 있다. 이들과 대화할 때는 이유를 설명하는 것 보다 대화선택에서 허풍을 좀 떨며 임무를 부탁한 테란측의 조건처럼 테란의 부탁을 받고 온 것으로 말하지 말고 적당히 존경을 보이면서 대화한다. 그들이 이해하면 게이머는 평의회 문밖에 나와 있게 된다. 그곳을 나와서 우주선으로 돌아간다.

유니버스 오렌스 (Universe Aurans)

자극상의 북극(Magnetic North)에 내려서 R Tracer를 설치하려다가 램프의 요정(Jinn)에게 잡혀 그들의 심부름을 하게 된다. 심부름으로 오아시스에서 과일을 따기 전, 마법의 카펫(Magic Carpet)의 말을 들으면, 이 세계의 주인인 Dwistor가 어떤 방법으로 요정을 병속에 다시 가두는 가를 알 수 있다.

과일을 집는다. 그 후 물 근처에 죽어 있는 작은 동물의 시체가 있는데 돌아와 과일을 요정에게 주면 요정 한 명이 쓰러진다. 재빨리 그의 떨어진 터번을 집으면 코르다가 마법의 카펫에게 들은 것을 재빨리 행하고 요정이 갇힌 병이 남는다. 병을 가진 뒤에 R Tracer를 설치한다. 자극상의 북극에서의 일이 끝났음으로 다음 지역으로 간다.

캐논 지역에 내려서 떨어지는 돌과 흘러들어가는 모래를 조심해서 걸어간다. 피하는 방법은 먼저 떨어지는 돌 곁으로 가서 돌들이 떨어져 모래구덩이를 막게 하면 된다. 오른쪽 아래로 가면 작은 오아시스(Pool of water)로 왼쪽의 통로쪽으로 가면 계곡쪽으로 가게 된다. 오른쪽 아래로 가서 보면 Ketter Beast가 있어서 쓰러져 있는 사람에게 접근할 수가 없다. Ketter Beast에게 다가가지 않고도 멀어지게 하기 위해서 과일과 함께 주은 동물의 시체에 Bottled Time을 넣어서 던진다.

이제 이 지역의 다른 길로 가 뼈로 된 다리를 건너면 그 아래서 금으로 된 바늘을 구할 수 있다. 다리 건너편의 오른쪽 아래서 어느 새의 깃털을 줍는다. 바라보고 써보면 알수 있지만 깃털은 사물들을 차갑게 식혀 주는 역할을 한다.

궁전이 보이는 열린 곳에 나오게 된다. 표지판이 하나 있지만 읽을 수가 없는데 U-tool의 세 번째 옵션인 Magic Wand를 거기에 써보면 표지판이 스스로 깨어나서 이야기 해준다. 「보이는 궁전은 신기루라 갈 수 없으니 진정하고 시원한 물



부터 준비하라」고 한 뒤 「길을 바라보면서 걸어가는 자는 도달할 수 없고 바라보지 않으면 도달할 수가 있다」고 한다. 오른쪽으로 가보면 회오리 바람이 있는데 이것이 여행 수단이라고 곁의 사람이 말해준다. 하지만 적당한 옷이 없으면 회오리 안으로 들어가면 안된다. 여기서 더 할 수 있는 일이 없음으로 다른 지역으로 간다.

Plateau지역(고원)에 내리면 두 갈래 길이 있다. 한쪽은 눈먼 장님 상인인 Arabow에게 가는 길이고 다른 한쪽 길은 작은 오아시스(pool of water)에 가는 길이다. 장님 상인은 게이머가 Urbs에서 구해 준 사람의 친척이다. 그래서 게이머에게 약간의 돈과 정보를 준다. 그와 계속 대화해서 Ketter Beast를 조심하라고 경고해주면 마법의 피리를 준다.







마법의 피리는 게이머 스스로가 뱀으로 변할 수 있게 해준다. 그는 마법의 신발(Magic Sandal)을 판다. 그의 곁을 떠나서 두갈래 중 다른 길로 가보면 거기에 pool of water가 있다. 게이머가 아까 Bottled Time을 먹인 Ketter Beast가 물가에 나타나서 물을 마시더니 뒷걸음질 치면서 사라진다. 스스로 마셔보면 알게되 듯 뒤로 가게 해주는 물이다.

계곡지역에서 구한 Feather를 물에 쓰게 되면 물 전체가 얼지는 않지만 약간의 얼음 결정들이 생긴다. 집으면 얼음렌즈(Ice lens)를 구할 수 있다.

마법의 힘이 있는 물로 된 얼음임으로 무언가 역할이 있다. 제스터로 돌아가 Carverns지역에 들어가기 전에 먼저 세이브 해두는 것이 좋다. 들어갔다가 잘못 나왔을 경우에 되돌아갈 방법이 없다. Arabow에게서 산 마법의 신발이 필요하다. 거미줄을 지나 미로에 가서 길을 찾는다. 또다른 pool of water와 Urbs와 Aurans의 표식이 세겨져 있는 동굴에 이르러 어떤 마법사가 그 물을 마시고 순식간에 공간이동해서 사라지는 모습이 보인다. 물을 마셔서는 안된다. 그가 떨어뜨린 천 조각을 집어 물에 적신 다음 흙이 묻어서 더러워져 있는 Aurans의 표식을 깨끗이 닦는다. 그런 다음에 왼쪽으로 가면 Aurans의 마크에서 비친 빛이 비밀문을 연다. 유목민의 캠프이다.



들어가자 마자 좋은 칼을 든 tough guy와, 요리사가 있다. 요리사의 너무 뜨거운 불을 Feather로 식혀 주면 그가 물통(Cantin)을 하나 준다. Tough Guy는 좋은 칼을 들고 있는데 그것을 얻으려면 계곡지역에서 얻은 터번을 쓰고 빌리거나 아니면 ice lens를 동굴 속의 Crystal에 사용한 뒤 얻은 밝은 렌즈를 그에게 사용해서 눈을 멀게 하면 칼을 떨어뜨린다.

캠프 가운데로 가면 춤추는 여인곁에 독거미가 길을 막고 있다. Arabow에게서 받은 마법의 피리가 힘을 발휘할 때이다. 뱀으로 된 코르다가 쉽게 물리치고 나면 춤추는 여인과 이야기 한다.

그 여인의 뒤에 Dwistor가 있다. 이 Universe의 소유주인 그는 이야기를 걸자 마자 게이머를 죽이려 든다. 칼을 사용해 그와 대결하면 그가 항복하는데 그를 죽이려 하건 아니건 그는 도망치게 된다. Dwistor가 있는 곳 왼쪽 위로 나가는 길을 통해 나간다. 거기에는 한명의 정찰병이 망원경을 들고 있다. 동굴 속 순간이동의 물을 담은 물통을 주거나 아니면 돈을 주고 빌려서 망원경을 가진다. 스크류 드라이브로(U-tool의 1번 옵션) 망원경을 열어서 거기다가 Ice lens를 사용한 다음 다시 스크류 드라이브로 조립해 주면 Ice lens가 들어간 망원경이 된다. 이 망원경은 신기루 뚫고 볼 수 있다. 이것을 사용해서 궁전으로 가거나 아니면 고원(Plateau)으로 가 물통에 마법의 물을 담고 그것을 신기루가 보이는 곳에서 마신 뒤 뒤로 걸어가면 궁전으로 갈 수 있다.

궁전으로 가는 길목에는 장사치들이 있다. 가난한 할머니에게서 1 gold를 주고 사발을 산다. 다른 장사치들은 사기꾼들이니 시간 낭비 말 것. 궁전안에 들어가서 Direction Finder의 도움을 받아보면 정면으로 들어가야 하는 데 경비병이 막고 있어 도저히 갈 수 없다. 그를 만족시키거나 (멋진 칼을 줌으로서), 그가 급히 뛰어가게(보물창고의 경계종이 울리게 해서 - Bottled Time을 쓸 필요가 있다) 해 길을 비키게 할 수 있다.

산 넘어 산이라고 들어가면 무시무시한 Ketter Beast가 지키고 있다. 다시 뒤로 빠져 나와서 왼쪽으로 가서 궁전의 풀을 보면 Soothe water로 목욕하는 곳이 있다. 거기서 사발에 물을 떠 담은 다음 Feather를 써본다. 목욕하던 이는 떠나고 계곡의 죽은 사람 곁에서 주은 Mosaic를 사용해서 그 바닥의 그림을 완성시켜 볼 수가 있다(주의할 것은 일단 Feather로 식혀 버리면 그것은 보통 물이 된다. 물을 뜨려면 그 전에 뜨도록 한다). 그것은 Dwistor의 모습이다. 갈 수 없던 통로에 되돌아 와서 Soothe Water를 Ketter Beast에게 쓰면 놈은 잠들어 버린다.

고원지역의 뒤로 가는 마법의 물도 같은 일을 할수 있을 지도 모른다. 들어가면 하렘의 여인이 퀴즈를 낸다. Direction Finder를 써보면 바로 거기가 World Key가 있는 곳임을 알수 있다. 퀴즈의 답은 램프의 요정이다. 답을 가져와서 줄 수 있으면 되는데 Jinn Bottle을 눈먼 상인 Arabow에게 팔았다면 궁전의 보물 창고에서 에머럴드 낙타Emerald Camel를 구해서 가져다 주면 되돌려 준다.

Jinn Bottle을 여자에게 건네 주면 World Key를 대하게 된다. 이 World Key는 Urbs의 것보다 더 복잡한 그림 맞추기이다. Aurans의 세계를 상징하는 마크를 맞추면 되는데 사진을 참고한다.

World Key를 맞추고 나면 저절로 우주선이 있는 곳으로 공간 이동되고 통신에 따라서 용의자가 나타났다고 신고가 들어온 Fortuna라는 별로 가게 된다.

유니버스 포츄나 (Universe Fortuna)

포츄나에 도착하면 Alancha가 2000이란 돈을 준다. 먼저 수상한 사람의 우주선에 다가가 보면 수리 드로이드가 길을 막는데 PDA가 도와준다. 드로이드의 전원을 이용해서 우주선의 방어 무기를 무력화시킨다. 그렇지만 우주선을 억세스 하려면 암호문을 알아야 한다. 포기하고 곁의 수송담당자Trasport Officer에게 이야기 하면 그는 PDA를 무척 귀여워하며 사진찍기를 아쉬워 하고 있다.

엘리베이터를 따라 내려와 슬로트 머신의 층에서 바로 간다. 바에서 카메라를 줍는다. 바텐더와 이야기 해보면 수상한 사람이라면 밴드가 잘 알거라고 한다. 분

수대에서 보면 반짝이는 것이 물에 빠져 있는데 집을 만한 도구가 없어 집을 수가 없다. 한층 더 내려가 카지노로 간다. 이층에 정면으로 들어가면 앞에 밴드가 있다. 밴드와 이야기 해 보면 Glifnod 연주자를 구하고 있다는 걸 알 수 있다.

연주자를 구해주기 전에는 대답해 주지 않을 것 같다. 왼쪽으로 가 도박장의 사람들 중에 이야기를 걸면 한 사람의 딜러가 답해준다. 그가 전직 Glifnod 연주자임을 알수 있다. 하지만 그는 카지노에 빚이 있어 그 빚을 청산하기 전에는 그만 둘 수가 없다고 한다.

더 들어가서 Security Desk에 가보면, 보안 요원이 Glifnod를 팔기도 하고 빚 계산도 하는데 각각 3000과 10000이라는 돈이 필요하기 때문에 당장 어떻게 할 수가 없다. 전직 Glifnod 연주자의 옆 테이블에 주사위를 잡기 위한 긴 막대가 있다. 이것으로 한층 위의 분수에서 행운의 동전을 주어 연주자에게 돌려줄 수 있다. 반대쪽 카지노로 가 보면 두 개의 문중에 들어갈 수 없도록 보안요원이 지키고 있는 문이 있다. 다른 세계에서도 그렇듯이 총 권 사람을 귀찮게 하는건 좋지 않다.

엘리베이터를 타고 내려와 보면 거지가 된 도박꾼과 지하철이 있다. 지하철앞의 Gate가 보안 뱃지가 없으면 들여 보내주지 않는다. 도박꾼은 Track행성에서의 경주 도박에 돈을 걸 방법을 알려준다. 그와 함께 동업하겠다고 하고 우주선을 돌아와 Track 행성으로 간다. 우주선으로 가는 와중에 수송담당자에게 사진을 찍어준다 (Use Camera to Transport Officer). 수송담당자의 보안 뱃지를 제스터가 멋있게 찍어 위조해 준다. Track에서 그 도박꾼의 말대로만 걸면 돈을 10배 딸 수 있다. 다시 Fortuna의 카지노로 돌아와 Glifnod 연주자의 빚을 갚아주고 그 사실을 그에게 말해주면 그는 밴드로 돌아갑니다. 밴드에 가서 이야기 하면 그는 수상한 자가 어디로 갔는 지를 이야기 해 준다(Glifnod 연주자의 빚을 청산하는 대신 악기를 사서 가져다 주어도 된다).

카지노의 빚을 청산해 주는 대신 PDA를 Security Desk의 보안요원에 사용하면 PDA가 소란을 일으켜 보안요원을 멀리 떨어지게 해준다. 그때 장치를 조작해서 Glifnod를 훔쳐 오는 것도 돈을 아끼는 방법중 하나이다. Glifnod 연주자가 연주하러 가며 남긴 딜러의 뱃지Dealer's Badge에다가 Probability Dirver (U-tool의 3번 옵션)을 사용하면 Security Badge로 변한다. 이 뱃지나 혹은 아까 찍은 보안 뱃지의





사진을 사용해 지하철의 Gate를 연다.

지하철을 타고 가면 신기하게도 서부스타일의 살롱에 들어서게 된다. 여기가 자극상의 북극이다. 정확하게 R tracer를 설치해야 할 자리에 총잡이들이 포커를 하고 있다. 포커에 함께 끼여서 카드를 받는다. 좋은 카드가 들어오지만 조심해야 하는 것은 3 - 8 이 함께 나타나는 것을 막아야 한다. Glifnod 연주자가 이야기 했듯 3 - 8 은 Deadman's number로, 불길한 숫자이. 그리고 여기 총잡이들은 그 숫자를 쥔사람을 정확히 Deadman으로 만들어 준다.

그들이 지면 그들은 잠시 자시를 떠난다. 그때 R Tracer를 설치하면 Direction Finder가 작동하게 된다. Direction Finder를 따라 카지노로 돌아와보면 이전에 보안요원이 막고 있던 입구에 보안요원이 쓰러져 있음을 알 수 있다. 이 통로의 처음 막히는 부분은 패널을 스크류드라이브로 뜯어내면 사다리가 있어 계속 갈 수 있다. 사다리를 지난 다음에 어느 통로의 바닥이 열릴수 있는 곳이 있다. 그곳을 열어 안에 있는 Particle Decelator를 가진다. 두번째 막히는 통로에서는 어쩔 수 없이 되돌아 오게 된다.

되돌아 오다 보면 비밀통로로 들어가는 외계인을 볼 수 있는데 그를 따라 문을 열고 들어가면 보안 담당장소임을 알 수 있다. 외계인들이 묶여 있고 폭탄이 설치 되어 있다. 묶여있는 외계인을 건드리지 말고 키큰 외계인이 폭탄을 만지지 못하도록 하게 하고 게이머를 믿을 수 있도록 보안 뱃지의 사진을 보여준다. 그리고 쇠로 된 쓰레기통을 당겨서pull/push 폭탄을 덮어 씌운 다음에 묶인 외계인을 풀어준다.

그러면 외계인들이 고마워 하면 버튼들을 사용해 볼 수 있게 해 준다. 각 버튼을 조작해 본다. 하나는 슬로트 머신 하나가 계속 돈을 따게 해주는 스위치, 하나는 아까 막힌 엘리베이터 문을 열어 주는 스위치, 또 하나는 우주선 승강구를 열어주는 스위치이다. 그리고 다른 하나가 수상한 사람이 자신의 우주선에 접근하는 것을 찍은 비디오를 플레이 해 주는 것이다.

하지만 목소리가 깨끗이 들리지 않고 잡음만 있다. 제스터가 말하듯 이것을 똑똑하게 들리게 할 방법을 찾아야 한다. 확률을 바꿔 버린다면 Probability Driver를 모니터에다가 사용한 다음 버튼을 누르면 잘 들린다. Pasqua Wipeout이 암호임을 알 수 있다.

곁에는 Vo-Decoder가 있다. 이것이 아까 동작시킬 수 없던 엘리베이터를 동작하는데 도움이 될 것이다. 막혀서 돌아왔던 통로에 가보면 문이 열려 있지만 동작은 하고 있지 않다. 여기에 Vo-Decoder를 쓴다. 한층 올라가서 다른 통로에 있게 된다. 이렇게 통로를 가는 와중에 푸른 페인트가 담긴 물통을 가질 수 있다. 이 층에서의 통로를 가다 보면 Security code로 막힌 문이 나온다.



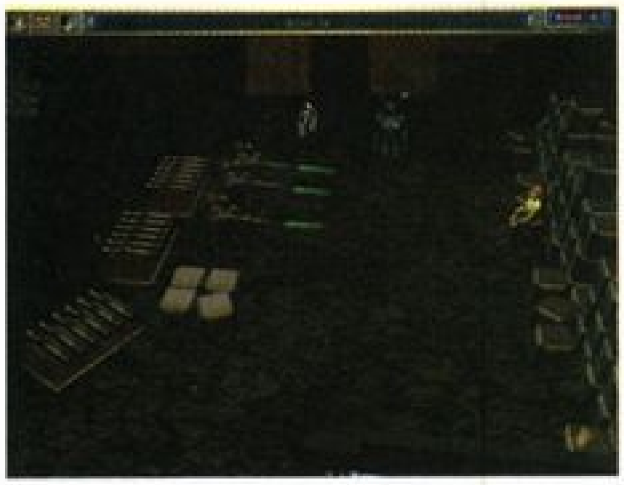
Direction Finder로 보아도 이 문으로 가는 것이 확실하지만 이 문을 열 방법이 전혀 없음으로 포기하고 돌아나와서 엘리베이터로 올라간다. 올라가면 우주선 착륙장의 수상한 자의 우주선 곁에 나오게 된다. 여기서 아까 얻은 암호를 말할 수 있다. 우주선의 Panel에 Talk 한다음에 Pasqua













Wipeout을 선택한다. 그러면 부품들이 있는 파트가 열린다. 이것은 미 완성된 Stasis Bomb의 부품 중 Tool Box가 있다. Tool box를 open 해보면 안에 문따개가 있다. U-tool을 망치로 켜서 두 번 lockpick에 사용한다음에 이 lock pick을 그 열수 없었던 문앞으로 돌아가 문 왼쪽의 패널에 사용해 준다. 문이 열리면 그 안으로 들어가면 범인과 마주친다. 이방은 Alancha의 방으로 바로 World Key가 있는 방이다.

범인과의 대화를 시작하면 게임은 자동적으로 진행된다. 그 범인은 바로 주인공인 르네 코르다의 제자이자 친구이기도 했던 Milo. Milo는 게임의 Intro에서 나왔던 Pasqua Wipeout(일곱 부대의 해적들이 Pasqua행성을 약탈하고 모든 이들을 절멸시킨 사건)의 유일한 생존자이다. Milo가 상황을 설명해 준다. Intro에서 볼수 있었던 해적의 마크가 바로 지금까지 본 Universe들의 마크인 이유가 이해된다. 그 일곱 해적들이 번 돈으로 자신들 만의 우주를 만들고 정체를 숨긴채 다르게 살고 있었던 것이다. Milo는 그 복수를 하려고 나선 것이다.

Milo와 코르다가 대화하다가 게이머가 선택할수 있는 부분이 나오면 Milo를 도와주는 방향으로 한다. Milo를 도와서 이제 그들을 체포하는 임무로 바뀌게 된다. 그전에 이 Fortuna를 Stasis로 만든다.. Fortuna의 World Key는 음악으로 동작한다. Glifnod를 연주하던 실력으로 빛이 움직이는 대로 따라 한다. 처음에는 한음이다가 한음, 두음.. 그런 식으로 늘어난다. 마지막 소절까지 따라하고 나면 커다란 소리와 함께 Fortuna의 시간이 멎는다.

이제 엘리베이터를 타고 위로 나와서 우주선으로 가면 아까까지는 아무 탈 없이 우주선을 이륙준비 시켜주던 수송담당관이 Stasis되어 있기 때문에 그를 어찌하기 전에는 이륙할 수가 없다.

그에게 대화하면 Bottled Time을 주려고 해도 의심한다. 그를 보면 코르다가 생각하기를 「그는 PDA를 좋아하는 것 같다」고 나온다.

어떻게 Bottled Time을 PDA로 속여줄 수가 있다면.. Bottled Time을 하나 집어서 Blue Paint Bucket에 사용한다. 그런 다음에 그것을 수송담당관에게 주면 코르다가 배터리를 넣으면 동작하는 PDA라고 말하며 그를 속인다. Bottled Time을 들고 갔기 때문에 그는 아무 어려움 없이 우주선을 이륙할수 있도록 옮겨 준다.

유니버스 베르디 (Universe Verdry)

Herb Garden 에 내려 Reality Warp를 한 번 써서 식물들과 이야기한다. 그중 당신의 물건을 훔치는 식물 아래에 통로가 있는데 들어간다. 거기에 식물들이 이야기 해주던 Wise and Sage가 있다. 역시 Reality Warp로 이야기를 한다. 그들이 전해 주는 힌트를 들은 다음에 그들이 비키게 하기 위해서 죽은 나무로부터 얻은 과일로 다시 자라난 새 나무의 잎을 뜯어 태양에 가열된 흑요석 바위를 민다. 우주선으로 돌아오기 전에 덤불을 see명령으로 한 번 본다. 그러면 코르다의 사악한 복제판이 나타나 행성 Jungen에서는 파괴시켜버리겠다고 협박한다. 우주선에 돌아가면 코르다가 마일로를 통신으로 불러 그 복제판을 경고한다.

Wise and Sage로부터 충고를 들은 뒤에는 소행성들쪽으로도 날아갈 수 있다. 그들의 충고처럼 원과 직선이 마주치는 부분에 있는 소행성(자기상의 북극)에 날아간다.

R Tracer를 설치한 뒤 우주선으로 돌아가면 World Key가 있는 지역인 Overgrowth 지역으로 갈 수 있다. 이 지역은 말그대로 사물들이 너무 큰 지역이다. 메리윈드가 오른쪽으로 날아 사라져 가는 것이 보인다. 미로로 들어가야 하는 입구를 괴물이 막고 있다. 괴물에게 Reality Warp를 사용해보면 게이머는 그의 말을 알아 들을수 있지만 그는 당신을 알아듣지 못한다. 괴물은 그 자신처럼 말할 방법을 찾아 보라고 합니다. 북을 만들어야 한다는 이야기인데..

나무 등치와 부푼 식물이 보인다. 이 식물을 뜯어 가진 다음 가시 덩굴이 있는 나무등치에서 가시를 뜯어낸다. 가시를 식물에다가 사용하면 가시가 달린 식물이 된다. 이제 나무 등치에 붙어있던 덩굴을 완전히 뜯어 버리고 거기 가시가 붙은 식물을 덮는다. 그런 다음에 망치로 가시를 박아넣어 고정시키면 북이 된다. 망치로 북을 두드려 괴물과 대화하면 괴물은 길을 비켜준다.

이제 메리 윈드의 미로에 들어선다. 미로를 돌아다니다보면 첫 갈림길에서 왼쪽으로 갔을 때 두 개의 장소에 도달하게 되는 길로 들어서게 되고 오른쪽으로 갔을 때에는 다섯 개의 장소로 향하는 길이 있. 열심히 돌아다니면서 어느 길이 어떻게 이어져 있는지 알아내는 수 밖에 없다.

일곱 개의 계단은 각각 얻을수 있습니다. 먼저 계속 직진하다 보면 우편함이 있는 장소로 간다. 거기서 메리윈드가 코르다 인형을 하나 준다. 다음 머리가 뒤집힌 소년이 있는 방으로 가 거울을 깨서 거울 조각을 가진다.코르다 인형을 그 소년에게 쓰면 뒤집힌 말을 쓰는 그 소년과 대화 할 수 있다. 소년은 두뇌가 치료되기를 원하고 있다. 그 곁의 갈림길에서 눈들이 있는 방에 들어가게 된다. 이 방에서 거울조각을 천정의 불빛에 써서 눈들을 감게 한 뒤 냉장고 곁과 안에 있는 아이템들을 모두 가진다. 뒤편 테이블에다가 Reality Warp를 써서 그것이 계단이었다는 사실을 알아낸다.

나무와 벌들이 있는 장소로 가 보면 물속에 반짝이는 끌이 보인다. 손이 닿지 않으므로 냉장고에 붙어있던 자석을 끌에 사용하면 물 위로 끌이 딸려나온다. 물위에 나온 끌을 잡아 보면 그것이 녹슬어 있어서 사용할 수 없음을 알 수 있다. 곁에 있는 바위에 녹슨 끌을 사용하면 그것을 다시 예리한 상태로 만들 수 있다.

다시 우편함이 있던 곳으로 돌아가 우편함을 열어 보면 메리윈드로부터 편지가 와 있다. 이 수수께끼 같은 말로 된 편지를 읽고 나면 글자들이 우수수 떨어져 내려 땅에 떨어진 글자 더미와 빈 편지만이 남는다. 글자들을 주워서 편지지에 쓰면 답장을 만들 수 있다. 무슨 소리

인지 그것을 보여달라는 내용의 답장을 코르다가 만든다. 그것을 봉투에 넣어서 우편함에 넣고 편지가 왔다는 신호를 우편함에 push/pull 명령을 써서 표시한다.

다시 다른 장소를 찾아 가다 보면 멀리 돌아가다가 그리스 신화의 Gemini 형제가 서 있는 방에 도달한다. 그들과 거래해서 Dreamcatcher를 하나 얻는다. 그것으로 거울 속에 있는 계단의 허상을 붙들 수 있다.그리고 거울을 열어 보면 그 안쪽에 약병 하나와 뇌치료도구가 있는 것을 가질 수 있다. 왼쪽의 통로를 통해 내려가면 앵무새가 있는 방이다.

앵무새의 몸을 빌린 메리윈드를 만날 수 있다. 앵무새의 방 뒤편에 윗쪽으로 올라가는 hall 통로가 있지만 갈 수 없다. 일단 얻은 계단을 그곳에 사용해보면 계단 숫자가 많이 모자란다고 나온다. 오른쪽 문으로 나가면 다시 나무와 벌들이 있는 곳에 도착한다. 물 건너편에 있는 갈퀴를 들고 왔으면 싶은데 PDA만으로 들고 오게 하기는 너무 무겁다.

화면을 잘 살펴서 뒤쪽에 있는 꽃을 꺽어 꽃가루를 모아 벌들에게 주면 고맙다고 하지만 아직 바쁘다고 한다. 물위에 떠 있는 물꽃을 꺽어 주면(냉장고에서 얻은 정원용 가위) 이번에는 벌들이 도와 줄 수 있다고 한다. 하지만 너무 무거워서 벌들은 들고 올 수 없다고 한다. 이제 PDA를 물 건너편의 rake에 쓰면 PDA와 벌들이 함께 날아가서 갈퀴를 들고 온다. 이 갈퀴로 나뭇잎들을 치우고 나면 테이블 가운데 부분과 Jungen으로 가는 여행 안내서를 가질 수 있다.

이번에는 끌을 나무에 사용해 나무에 박혀있는 끌에다가 망치를 사용하면 나무에서 계단을 하나 잘라내어 만들게 되고 가지고 있는 계단 하나가 늘어난다. 이제 테이블 부분을 가지고 있으니 눈들이 있는 방으로 간다.

테이블에 나뭇잎아래에 있었던 테이블 보드를 사용하면 원래의 계단 하나를 또 얻을 수 있다. 아까 답장을 보냈던 편지함이 있는 곳으로 한 번 돌아오면 답장이 있다. 그 답장은 소포꾸러미인데 이 꾸러미를 한 번 보면 포장된 계단 하나임을 알 수 있다.

거울 뒤에서 얻은 뇌치료키트가 있음으로 뒤집힌 소년에게 가서 그 치료키트를 소년에게 사용한다. 소년은 치료가 되고 감사의 표시로 가지고 있던 계단을 하나 준다.

이제 난장이 둘이서 작은 널판지를 타고 있던 곳으로 간다. 가만히 살펴 보면



난장이들이 타고 있는 것도 계단 하나임을 알 수 있다. 난장이를 위해서 그들을 위협하는 Goldfish를 잡아준다. 난장이는 그래도 편안하게 느끼지 않는다. 그들에게 계단을 사용한다. 두 개를 타고서 각각 헤엄치다가 하나 더 주어 그들이 세 개를 가지게 되면 「코르다도 한개 그들도 각각 한 개씩 가지고 있게 됨으로 그들은 가질 필요가 없다」는 이상한 논리로 그들이 원래 가지고 있던 계단까지 돌려준다.

이제 다시 계단을 사용할 필요가 있는 앵무새의 방으로 돌아온다. 그런데 여전히 아직 계단이 하나 부족하다. 벽에 보면 계단의 그림이 붙어 있는 것이 보인다. 그런데 집을 수 없고 집으려고 할 때마다 그림이 도망가는 것을 볼 수 있다. 도망갈 장소가 없도록 하나씩 하나씩 줄여본다. 일단 문을 열어서 벽을 하나 가리고 땅에 놓여 있는 자연물 그림을 집어서 벽에 걸어 어느 장소를 하나 가린다. 그리고 보면 벽에 꽂힌 한 개의 못이 헐거운데 그것을 가진다. 그러면 이제 그림이 도망갈 곳이 없어 어느 한군데에 계속 머물러 있다. 가서 집으면 계단이 하나 더 생긴다. 이 계단을 사용하면 드디어 복잡한 Verdry의 World Key를 대하게 된다.

Verdry의 World Key를 멋게 하려면 이 시계의 방에 있는 모든 시계를 일단 같은 시간에 맞추어 놓은 뒤 모두 멈추게 해 버려야 한다.

각 시계의 시간을 맞추기 위해서

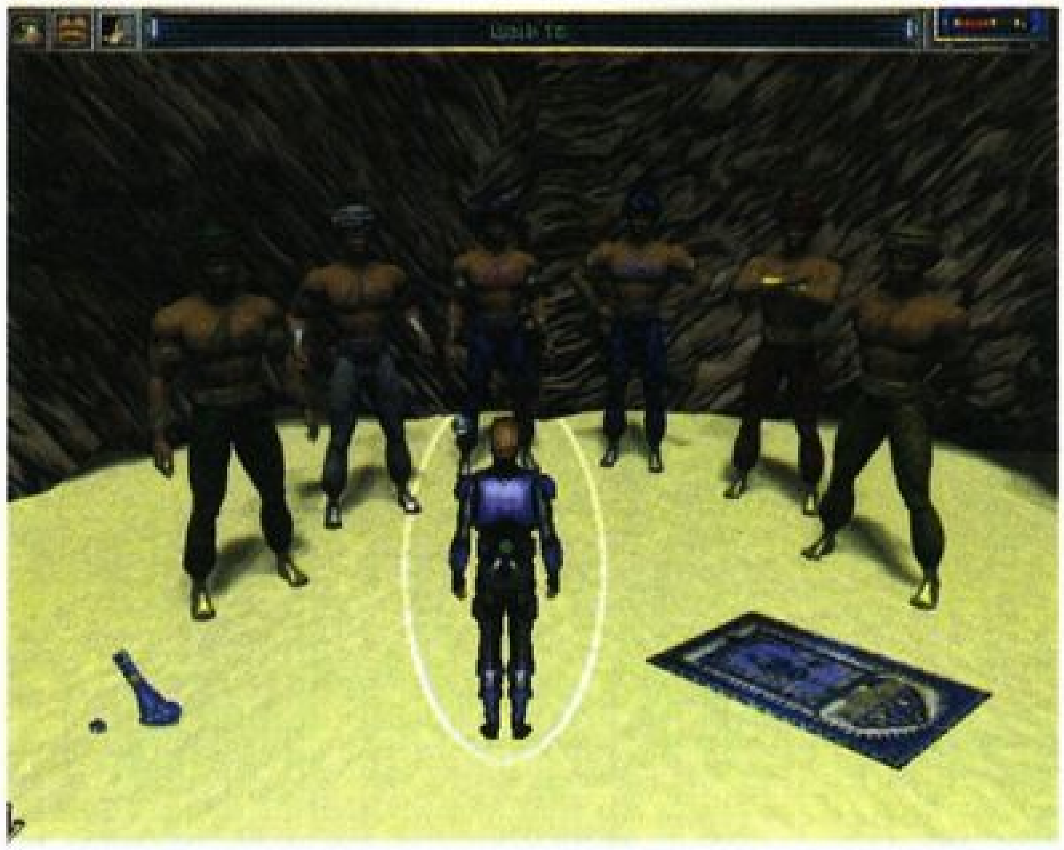
전자시계(Digital) : PDA를 사용.

괘종시계(GrandFather Clock) : 직접 분침과 시침을 push/pull로 움직인다.

빅뱅시계(Bigbeng Clock) : 아래부분을 open으로 연다음에 톱니바퀴를 push/pull로 돌린다.

물시계(Water Clock) : 물시계 윗부분의 커다란 물통을 집어서 물시계에 사용할 때마다 물시계의 시간이 변경된다.

해시계(Sundial) : 해시계는 해시계 밑부





분이 돌아가게 되어 있다.

뻐꾸기시계 : Reality Warp를 시계에다 사용하면 뻐꾸기가 노래하고 들어간 뒤 시간이 변경된다.

각 시계의 시간을 멈추게 하기 위해서

모래시계 : 망치로 깨뜨리면 모래가 쏟아진다.

괘종시계 : 눈들의 방에 있던 냉장고에 붙어 있던 요리식에는 「우리들의 선조를 멈추게 하려면.」으로 시작되는 이상한 요리문구가 있다. 시계의 입장에서 Ancestor는 이 괘종시계(Grandfather clock)다. 이 요리문구에는 시간을 부수어서 그 날의 물과 그 시간의 모래와 함께 혼합해야 한다고 적혀 있다. 시간과 발음이 똑같은 tyme식물이 이 시계의 방 오른쪽 아래에 자라고 있다. 가지를 하나 가진 뒤 망치를 이용해서 식물을 짓이겨 준다음에 물시계 위의 물통과 모래를 차례로 거기에 사용해서 하나로 혼합된 mixture를 만든다. 그런 다음에 스크류 드라이버로 괘종시계를 열고 거기다가 이 혼합물을 사용하면 괘종시계가 멎은 채로 닫긴다.

뻐꾸기 시계 : 뻐꾸기를 뽑아낸다.

물시계 : 물이 흐르는 통로를 뻐꾸기로 막는다.

빅뱅시계 : 벽에서 뽑아내 가지고 있는

월드 키 (World Key)

이곳의 월드 키는 시계. 이 시계들을 모두 같은 시간에 맞춘 다음에 모두 멎게 만들어버리면 Verdry의 시간도 멎어버린다.

1. 시계마다 시간을 바꾸기 위해서 필요한 명령이나 도구 - Push/pull , Open/close, PDA, Water Supply, Reality Warp.
2. 시계들을 정지시키기 위해 필요한 명령과 도구 - Get, push/pull, 망치, 뻐꾸기, 스크류드라이버, Nail, 눈들이 있는 방에서 얻은 요리식





못을 톱니바퀴에 사용한다.
해시계 : 해를 가린다

이제 굉음과 함께 Verdry의 시간이 멎고, 반대편으로 빠져나갈수 있는 문이 하나 생긴다 나오게 되는 곳은 미로를 들어간 곳의 뒷편. 우주선으로 돌아가는 길은 거세게 흐르는 강으로 막혀 있다. 강에는 통나무가 하나씩 떠내려 오는데 강가 곁에 있는 돌을 하나 주워서 강의 상류쪽에 사용한다. 그러면 일단 통나무가 고정되는데 이것만으로는 건너가기가 불안해 코르다가 통나무 가운데 이상으로 갈수가 없다. 오른쪽 아래 식물들이 자라고 있는 곳에서 식물을 지지하기 위해 꽂혀 있는 창 하나를 뽑아 가질수 있다. 그것을 통나무에 사용하면 코르다가 창을 꽂아 통나무의 반대편도 고정시킨다. 이제 안전히 건너가서 제스터에게 돌아갈 수 있다.

유니버스 카발 (Universe Cabal)

Gliter 행성의 마녀에게 들려서 hangman 게임을 한다. 마녀가 제시하는 문구는 다음과 같다. 「Avalon Greer Keeps his heart in an egg.」 마녀에게서 Animate 주문을 듣고 난 뒤에 마녀의 정원에 있는 Watering Can과 Rain Bucket을 가진다. 마녀의 집안에서 칼과 조개를 주어 가진 다음에 다시 밖으로 나온다. 칼로 나무에 매달려 있는 벌집을 떼어 가진다. 그러면 Bee Wax(밀납)을 가지게 되는데 이것을 칼을 사용해 조각하면 쥐가 만들어 진다.

마녀의 집안에 있는 책장의 마법 스크롤을 가지려 하면 붉은 고양이가 불을 뿜으면서 막는다. 고양이에게 조각한 쥐를 사용한다. 하지만 움직이지 않는 쥐라 쫓아가지 않는다. Magic Foci를 사용 쥐를 움직이게 하면 고양이는 쥐를 쫓아 사라진다. 책장 속에 있는 스크롤과 두 책을 가진 뒤 읽어본다. 그러면 Opening Spell과 Flaming Throw spell, Communion Spell을 쓸 수 있다. Forge로 가기 전에 끓고 있는 마녀의 솥에 있는 조개국을 Bucket에 담는다. 담으려면 먼저 Bucket에 있는 물을 Watering Can에 비워야 한다. 나오기 전에 R Tracer를 사용하면 문구 하나를 얻는다.

Forge에 가서 광산 앞에 있는 배고픈 광부에게 이 조개국을 준다. 그는 맛있게 먹고 게이머에게 광산에 들어갈 수 있도록 열쇠를 준다. 이렇게 하지 않고 광산 앞에 있는 Lamp를 얻어 Lamp에 불을 붙이고 opening spell을 사용해도 들어갈 수 있다.

광산 안에 들어가 난장이 왕을 만난다. 그리고 그 방의 기둥 중 왼쪽 기둥에 붙어 있는 Lode Stone을 가진다. 이 방이 자극상 북극임으로 R tracer를 가동하면 두 번째 문구를 가진다.

Glass 행성으로 가 내리자 마자 날아가는 이상한 Eyeball을 본다. 깃털을 줍고 깃털 곁에서 opening spell에 대한 기억을 더듬고 있는 두 사제와 이야기 해서 opening spell을 가르쳐 준다. 그러면 그들이 commandment spell을 가르쳐 준다. 피닉스의 사원 안에 들어가서 피닉스에게 communion spell을 사용해서 대화한다. 피닉스가 내는 퀴즈의 해답은 단 하나.

깃털을 단 하나 제단에 올려 놓고 피닉스와 이야기한다. 피닉스는 그 깃털을 축복해 주고 게이머와 R Tracer를 거기서 사용할 수 있게 한다. 나가기 전에 피닉스가 친구 Milo를 위한 충고를 한다. 우주선에 돌아와서 Milo에게 통화해준 다음 Gem 행성으로 간다.

Gem 행성의 자극에 내리면 얼음으로 조각된 유니콘이 있다. 유니콘을 Animater Spell로 움직이게 만들면 「차가운 것은 얼음이지만 더욱 차가운 것이 아바론 그리어의 마음」 이라는 말을 한 뒤 사라진다. 그런 다음 R tracer를 설치하면 네 번째 단어를 얻는다. 오른쪽으로 가서 요정 여왕과 이야기 하면 요정여왕이 아바론 그리어의 성에 가보라고 이야기 해 주고 그곳에 갈 수 있게 된다. 왼쪽에 있는 남자 요정에게 이야기 하면 자신이 모르는 두 마법 주문을 이야기 해 주면 요정들이 알고 있는 Forceful Wind spell 을 가르쳐 주겠다고 한다. 두 주문을 알려 주고 Forceful Wind를 듣는다. 그는 생명의 색깔은 녹색이라 녹색을 좋아하지만 눈의 흰색도 좋다고 한다.

아바론 그리어의 성에 가 보지만 그는 게이머의 말을 듣지 않는다. 게이머가 계속 말하려고 하면 죽이려고 한다.

이제 자극상의 북극에서 얻은 4가지 단어를 가졌으니 한 번 조합을 시도 한다. 코르다에게 Magic Foci를 사용하면 단어 조합을 시도한다. 가장 말이 되도록 시적인 운율을 맞추어서 단어를 맞추면 Shining Smooth, Shining Bight, Worked by fire, Heart of Light. 라는 주문이 만들어 진다.

이 주문이 만들어 지자 마자, 곁에 거품이 보글 보글 만들어 지고는 사라진다. 이 거품을 보고 코르다는 거품과 관련된 착륙지점을 우주선의 컴퓨터로 하여금 찾아보게 해야겠다고 생각한다. 이제 Gem에 착륙지점이 하나 늘어 있다. 거품의 화산에 가기 전에 요정 중 하나가 Forge의 난장이 왕이 거품의 마법지팡이 bubble wand를 가지고 있다는 이야기를 한 것을 기억한다. 가서 PDA나 R Tracer와 교환해서 난장이 왕에게 Bubble Wand를 빌린다. 이제 행성 Gem의 새 착륙지점으로 간다.

이 거품의 화산은 거품들이 많이 있는 곳이다. 착륙해서 나오면 머리 위에 아바론 그리어의 스파이 생명체인 Eyeball이 날아 다니는 것을 볼 수 있다. Bubble Wand로 사로잡아도 좋겠지만 너무 높이 날고 있어서 그럴수가 없다.

Forceful Wind주문을 사용해서 날아 다니는 눈알을 끌어내린다. 그런 다음에 Bubble Wand를 Eyeball에 사용한 뒤 남게 되는 눈을 가진다. 다음 위를 보면 커다란 거품 안에 가구가 있는 것 처럼 보이는 거품이 있다. 거기를 향해서 Bubble Wand를 사용하면 코르다가 거품을 만들어 타고서 그 위까지 올라간다.

거기에는 어느 아름다운 아가씨가 침대위에 잠들어 있다. 그녀를 깨우기 위해서는 침대 발치에 있는 장미를 집으면 그녀와 이야기가 시작된다. 그녀는 자신이 아바론 그리어의 딸이라고 하고 아버지에 대해 들었던 마녀의 hangman의 대사나 얼음으로 된 유니콘이 한 이야기와 피닉스가 한 이야기 등을 해석해 준다. 결론은 아바론 그리어가 자신의 심장을 어떤 알에 가두어 두었고 그 날아 다니는 eyeball이 그것과 관련이 있다는 것으로 이야기된다. 그녀가 그 eyeball에 키스하자 알이 나오고 한 번 더 키스하자 알

월드 키 (World Key)

때가 되면 Milo가 Cabal을 끝낼 힌트를 전송해 준다. 그것은 코르다가 특별한 약을 끓여서 먹어야 한다고 알려주고 있다. 그 약은 차례대로 물, 불, 바람, 흙을 넣어 혼합해 끓인 뒤 그 방에서만 얻을 수 있는 특별한 생명의 시약을 넣어 만든다고 되어 있다. 그런 다음에 그것을 마시면 시간이 멎게 된다고 Milo가 전한다.

이 사라지고 거기에 아바론 그리어의 심장heart (마음)이 담겨 있다. 그리고 그녀가 깨어나면서 했던 말을 해석하려고 하나 제대로는 해석되지 않는다. 그녀는 무언가 씨앗과 World Key가 관련이 있음을 알려주는 문장을 이야기 한다. 그녀를 거기에 남겨 두고 왼쪽에 있는 문을 열고 나와서 우주선으로 간다. 이제 아바론 그리어의 심장(마음)을 들고 아바론 그리어에게 가서 사용한다. 마음을 되찾은 그는 자초 지종을 이야기 해준다. 그는 처음에는 뭔가 멋있는 모험일거라 기대하고 참여한 Pasqua Wipeout에 깊은 죄책감을 느끼며 죄책감이 자신을 괴롭히는 것이 너무 괴로워 더 이상 괴로워 하지 않아도 되도록 마음을 얼음같은 알 속에 가두어 보내버리고 또 자신의 딸을 볼때마다 그 때 죽었던 모든 아이들과 부모들이 생각나 딸을 잠들게 해 마법의 거품속에 가두어 놓았다고 이야기한다. 그는 스스로 항복하고 코르다는 그를 체포한다. 이제 남은 일은 Universe Cabal을 stasis 시키는 일 뿐이다. 장미를 들고 Gliter 행성에 가서 마녀의 정원에다가 심고 Watering Can으로 물을 준다.

장미가 자라면 장미에 get명령을 써서 커다란 장미의 씨앗을 얻는다. 이 씨앗을 보면 코르다는 그 안을 볼 수만 있다면 이라고 이야기 한다.

칼을 이 거대한 씨앗에 꽂고 망치로 두들겨 씨앗을 쪼갠다. 쪼갠 뒤에 다시 정원에 심고 물을 주면 반조각 짜리 씨앗이 거대하게 자라나 들어갈 수 있는 움막으로 자라난다. 미리 저장해 놓은 뒤에 들어간다다.

들어 가자 마자 Milo로부터 통신이 온다. Milo가 Jungen에서 어려운 싸움을 마치고 임무를 마쳤다는 이야기를 한다. 마지막 우주인 Dyce로 갈 절반의 정보를 구했다고 그가 말하자 나머지 절반은 이미 알고 있다며 코르다가 답한다. 통신이 끝나기 전에 Milo가 게이머에게 Cabal의 시간을 정지시키기 위한 방법을 알려준다. 그가 알려주는 것은 다음과 같다.

「Cabal의 시간을 정지시키려는 자는 연금술의 약을 끓여 먹어야 한다. 그 약은 물, 불, 바람, 흙을 차례로 넣고, 그리고 시간의 방에서만 제공되는 시약중 생명의 시약을 넣어 잘 휘저은 다음에 마셔야 한다. 오직 생명의 시약만이 연금술사에게 생명을 가져다 주고, 나머지는 모두 죽음을 가져다 줄 것이다」

먼저 나무를 주어서 솥에다가 사용하고 다음 깃털로 그 나무에 불을 붙인다. 다음 Watering Can에 남아 있는 물을 항아리에 담는다. 그리고 바닥의 불 곁을 살펴 보면 타다가 남은 잿불을 주워 솥에 넣는다. 바람의 순서이기 때문에 깃털을 하나 더 Lodestone으로 같아 Magic Foci로 Forceful Wind 마법을 솥에다가 사용한다.

이제 땅의 순서. 예전에 마녀의 정원에서 주워 두었던 흙한줌을 솥에 넣는다. World key의 방에 벽에 붙어있는 4개의 돌 중 하나가 생명의 시약이다. 4개 다 노란색인데 각기 다른 색깔이 가미된 노란색이다. 요정이 말한 말을 기억한다. 녹색은 생명의 색깔. 녹색이 가미된 돌을 스크류 드라이버로 뽑아낸 다음 망치로 깨뜨려서 가루로 만든다. 가루를 솥에 넣고 솥을 잘 휘저어 준 다음 마신다. 만약 이 약 제조 과정을 성공적으로 했다면 Cabal의 시간이 멎고 게이머가 여기서 할 일은 마친다.

우주선에 돌아오면, 새로운 선택으로 Universe Dyce를 선택할 수 있다.

유니버스 다이스 (Universe Dyce)

인물과 배경

Dyce: 하나의 인공적인 태양을 둘러싸고 있는 거대한 구체로 된 우주. 자체에 여러개의 인공적은 소행성들을 가지고 있다. 소유주는 O'Ryan, Intro에도 나오는 가장 커다란 배의 마크였듯이 Pasqua Wipeout을 지도한 적의 대장이고 진정으로 악한 자이다.

Repair dock에서

정면으로 들어올 수 없기 때문에 수리 공간을 통해서 들어온다. 이곳의 엘리베이터를 작동하는 열쇠는 트럼프 게임 「신경쇠약」과 같은 것으로 기억력을 잘 살릴 필요가 있다.

Magnetic North 에서

자극상의 북극으로 여기에 R Tracer를 설치한다. 자극상의 북극을 Deter가 로봇 메크를 타고 막고 있다. Milo와 협동해서 Deter를 체포한다.

Chop Shop에서

Dr. Flesh: 사이보그들을 치료하는 전문의. 그를 도와주면 5000 크레디트를 얻게 된다. 그는 또한 PDA를 업그레이드 시켜주고 그와 대화하기 위해서는 책을 읽어 적절한 지식을 가질 필요가 있다.

O'Ryan의 영지에서

이곳에는 각각의 방이 있고 각각의 방마다 Pasqua Wipeout에 참여한 지도자들마다 배정된 영역임을 알 수 있다. 각 방마다 각 Universe적인 특성이 가미되어 있는데 여기서 Merriwind와 Dwistor를 체포한다.

Casino Dock에서

Dyce의 중앙에 있는 태양으로 갈수 있는 배를 타는 곳이기도 하고 도박장으로 갈 수 있는 곳이기도 하다. 여기서 Fortuna의 주인이었던 Alacha를 만나게 된다.

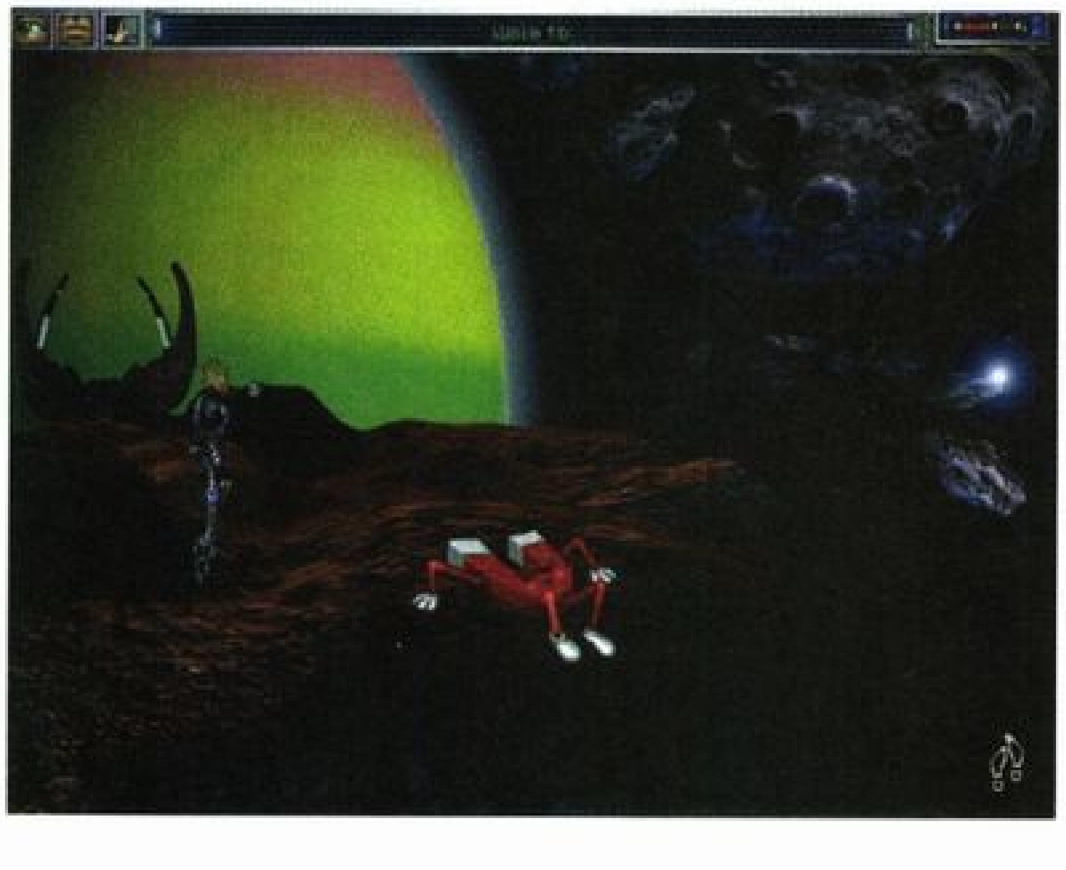
인공 태양이 있는 곳 이 항성계의 중심. 뜨거운 태양을 유지하는 별에서 게이머는 아마도 O'Ryan을 만나게 된다.

U-tool의 세 번째 옵션은 이곳에서는 무선을 조종하는 Frequency Device로 사용된다. 게이머는 구석구석의 방과 장소에서 작은 동전, 무선 조종 장비, 음식, 소리굽쇠, 무선 조종기 등의 것들을 가지게 된다. 각 장소를 주의 깊게 살펴 보고 차근 차근히 전진한다면 각 아이템들이 어디에 쓰이게 되는 것인지 천천히 알게된다. 그리고 무엇보다도 지금까지 성공적으로 마쳐온 Universe들에서 배운 것을 차근히 활용한다면 의심할 여지 없이 게이머는 최후의 승리를 거두고 O'ryan을 잡는다.



월드 키 (World Key)

때가 되면 Milo가 Cabal을 끝낼 힌트를 전송해 준다. 그것은 코르다가 특별한 약을 끓여서 먹어야 한다고 알려주고 있다. 그 약은 차례대로 물, 불, 바람, 흙을 넣어 혼합해 끓인 뒤 그 방에서만 얻을 수 있는 특별한 생명의 시약을 넣어 만든다고 되어 있다. 그런 다음에 그것을 마시면 시간이 멎게 된다고 Milo가 전한다.



타임게이트 (Time Gate)

장르	어드벤처
제작사	인포그램　　유통사:LG미디어
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	4월예정
가격	미정
문의처	LG미디어(02-3480-6789)



아이템을 사용할 때

아이템 바에서 아이템을 사용할 때 화면 왼쪽에 있는 그림 형식의 아이콘 선택을 잘해야만 한다. 예를 들어 책이나 잡지 같은 것들은 크게 손에 갖고 있기/내용 보기/떨어뜨리기 3가지가 있다. 그리고 게임 초반에 등장하는 원격 조종 투석기 같은 경우에는 발사 버튼이 아이콘 바에 나와 있으므로 발사 시에는 〈ENTER〉키를 눌러 아이콘 바에 들어가서 기능키를 작동해야 한다.







그동안 어둠 속의 나홀로시리즈는 장족의 발전을 해왔다. 특히 최근과 같이 시스템 사양이나 제작 기술들이 급변하고 있는 상황에서 한가지 포맷을 가지고 꾸준히 사랑 받는다는 것은 쉬운 일이 아니다.

물론 사용하는 기법이 최근 많이 사용하고 있는 깔끔한 3차원 기법을 완벽히 구현하는 것이 아니라 1편부터 지금까지 사용해 왔던 300개 이상의 폴리곤과 리얼 타임 고우 라운드 쉐이딩 기법으로서 낮은 해상도를 극복하고 있다. 물론 이러한 게임에서 지나치게 높은 해상도를 구현하면 인물들의 움직임이 둔해져서 오히려 역효과를 가져올 수 있다는 것을 염두해볼 때 타임 게이트의 이러한 그래픽 엔진 설정은 충분히 납득이 간다.

또 모든 배경들을 직접 수작업으로 그렸기 때문에 정확하거나 깔끔한 묘미는 떨어지지만 그 자체의 순수함을 느끼기에는 더없이 좋다. 그 외에도 많은 프레임의 애니매이션들을 효과적으로 넣었기 때문에 게이머는 게임을 하고 있노라면 한편의 영화의 주인공이 된 착각을 느낄 수 있을 것이다.

여자친구를 구하기 위해

오프닝 화면을 보면 기사 갤로이스가 악당과 결투를 벌이던 중 치명적인 상처를 입게 된다. 물론 그는 사력을 다해 전투에서 승리하지만 결국에 쓰러지면서 윌리암 이라는 소리를 부르며 쓰러진다.

이제 이 게임에서의 주인공은 칸비가 아니라 윌리암이다. 어둠 속의 나홀로 시리즈 3편 동안은 칸비가 주인공으로 등장하여 여러 괴기스러운 마을이나 일을 처리하면서 영웅이 되어 왔다. 하지만 게임에서 주인공 윌리암은 법률 공부를 하고 있는 학생으로서 자신의 여자 친구가 어디론가 납치되고 그녀를 찾기 위해 시대를 거슬러서 중세에 내려와 악당들과 싸워야 한다.

우선 중세에 들어가기 위해서 그는 박물관에서 약간의 모험을 한 다음 중세로 들어가는 통로로 들어서게 된다. 하지만 그가 통로에 들어가기 전에도 이미 중세 사람들이 현세에 등장하여 기사나 수도원 사람들도 종종 등장하여 그를 괴롭힌다.

그는 중세에 들어가는 통로를 통하여 14세기(1329년) 프랑스로 들어가 암흑 세력인 울프람과의 싸움을 하여 자신의 여자 친구를 구출하여 무사히 현세로 돌아와야 하는 대서사적인 모험이다.

키조작

원래 어둠 속의 나홀로 시리즈는 마우스로 하는 것이 아니라 키보드로 하는 묘미를 맛볼 수 있는 게임이다. 물론 메뉴 사항 등에서 마우스를 이용하면 편리하지만 굳이 마우스를 이용하지 않고도 모든 동작을 키보드로 할 수 있다.

박물관 내부

게임이 시작되면 1995년 어느 날 주인공은 거대한 박물관 입구 거리에 서있다. 일단 박물관 안으로 들어가자. 들어가면 한쪽에는 통제를 하고 있는 것이 보이며 여러 개의 방들이 보인다. 일단 계속 앞으로 나가면 어느 전시실 같은 곳이 보인다.

전시실에 들어가서 아이들 2명에게 말을 걸어 보자. 그러면 그들은 일제TV라고 대답을 하면서 자기네들끼리 전시품

↑	앞으로 이동
←	왼쪽으로 몸 돌리기
→	오른쪽으로 몸 돌리기
↓	뒤로 이동
〈ESC〉	게임 도중 메뉴를 불러서 옵션 사항의 변경이나 세이브, 로드 등을 고칠 수 있다
〈ENTER〉	기본적인 아이템 바로서 아이템을 사용할 때나 행동의 변경할 때 이용
〈SPACE〉+〈방향키〉	대전 시에 무기를 사용할 때나 육탄으로 싸울 때 이용하는 키. 육탄으로 싸울 경우 〈 〉,〈 〉를 함께 누를 경우 펀치가 나가며 〈 〉와 함께 사용하면 머리로 들이받는 공격이 나오며 〈 〉와 함께 사용하면 킥이 동작된다. 칼이나 다른 무기도 이러한 방식으로 사용하는데 사용하는 방향키에 따라 칼이 나가는 방향이 달라지며 강도 또한 달라진다
〈SHIFT〉+〈방향키〉	급히 뛰고자 할 때 가고자 하는 방향키와 함께 〈SHIFT〉키를 함께 누르면 빨리 뛰어 가게 된다





들을 관람한다. 한 번 전시품들을 살펴보자. 그러면 한쪽에 유리판 위에 헤드폰을 발견할 수 있다. 우선 그 아이템을 챙겨둔다.

다시 방을 나와서 계속 걸어가면 반대편 방을 들어갈 수 있다. 이곳은 중세 시대에 쓰였던 물품들을 전시해 놓은 방처럼 보인다. 철제로 만든 기사가 보이며 한쪽에는 각종 무기류들이 전시되어 있다. 방 내부에 조금 더 들어가 보면 창과 방패가 놓여져 있다. 그것을 챙겨 두면 나중에 무기로 사용할 수 있다.

그리고 방 가운데에는 카페트처럼 생긴 거대한 그림이 걸려 있다. 그림에 가까이 다다가면 그림 속에 있는 사람이 무어라고 알려주며 주인공에게 이미 모험이 시작됐다는 것을 알려준다. 그림의 감상을 끝냈으면 방 가운데 있는 문에 다가간다. 문을 열고 나면 티켓 판매 업무를 담당하는 사무실에 들어갈 수 있다.

이미 사무실은 사람들이 퇴근을 했는지 너무도 조용하다. 이 방에서 리모컨트롤로 조종되는 투석기를 얻을 수 있다. 이 아이템은 잠시 후에 긴요하게 쓰이니 잘 챙겨 두도록 한다. 그리고 카운터 위에서 CD 한 장을 얻을 수 있다. 이 CD를 한 번 돌려보도록 하자. CD를 플레이하기 위해서는 터미널에 접속해야 하는데 터미널은 방안에 있으므로 터미널에 다가가서 터미널 한쪽 구석에 달려 있는 전원 스위치를 올린다. 전원을 올린 다음에 CD를 사용하면 멀티미디어로 나오는 기사의 이야기를 감상할 수 있다. 이야기 감상이 끝났으면 방안에 다른 문을 통해서 이 박물관 관장의 사무실에 들어간다.

사무실에는 서재와 책상이 보이는데 책상 서랍 안을 살펴본다. 서랍은 2개로 되어 있으니까 2개를 모두 뒤져보아야 한다. 그러면 서랍에서 박물관 키로 보이는 열쇠와 마그네틱 카드, 잡지를 찾을 수 있다. 한 번 잡지를 읽어보면 현재 흘러 다니는 정보들을 익힐 수 있다.

이제 방을 나오면 아까 티켓 매표 사무실에 와 있다. 그러나 아까 비주얼씬을 보았듯이 이미 박물관은 문이 닫힌 시간이기 때문에 박물관 문은 굳게 닫혀 있으며 모든 첨단 경보 장치가 작동되고 있다. 만약 주인공 윌리암이 박물관을 돌아다니다가 경보 장치에 발각될 경우에 그는 무단 침입이며 절도 미수죄로 체포되기 때문에 이제부터 경보 장치에 걸리지 않도록 해야 한다.

경보 장치 피하기

이제 이 방에서 나가야 하는데 방을 나서면 아까 창과 방패를 얻었던 방이다. 하지만 아까는 경보 장치가 없어서 문제가 되지 않았지만 지금은 레이저를 이용한 경보 장치가 방안에 가동중이다. 이 레이저에 조금이라도 몸이 닿을 경우 자동으로 폐쇄 회로가 작동되어 곧바로 게임오버가 된다.

물론 이 방에서 주인공의 자세는 자동으로 엎드려서 기어가는 자세이므로 큰 걱정은 필요 없다. 우선 문을 나와서 방의 가운데 있는 전시품에 붙어서 반 시계 방향으로 방 안 한바퀴를 돌아야 한다. 그렇다가 방의 넓은 부분의 한바퀴가 아니라 레이저가 미치지 않는 가운데 전시품을 중심으로 돌면 된다. 가운데 전시품을 돌았으면 나중에 문 끝에 쯤에 가서는 거의 벽에 붙어서 진행하면 문을 무사히 나올 수 있다.

사실 처음에 이 부분이 까다롭게 느껴지는데 쉽게 넘어가기 위해서는 세이브를 자주 자주 하는 수 밖에 없다.

물론 일정한 길이 없기 때문에 몇 번의 게임 오버는 감수해야 될 것이다. 그리고 일단 안전하게 어느 지점까지 갔다면 그 부분에서는 무조건 세이브를 해놓고 다음 지역으로 진행하는 작전을 구사해야 한다.

이 경보 장치를 피하여 빠져 나왔으면 또 다른 방에 레이저 장치가 세로로 흐르는 곳 앞에 있는 도구 상자에서 작은 드라이버 하나를 얻을 수 있다. 이 드라이버를 가지고서 옆에 있는 나무 문에다가 사용한다. 아직 이 문을 열 수 있는 열쇠가 준비되지 않았기 때문에 드라이버를 가지고 문 사이의 틈을 벌리면 문을 열 수 있다.

이 방 역시도 아까 헤드폰을 얻었던 방인데 방 끝부분의 오른쪽에 보면 소화기를 얻을 수 있다. 그 소화기는 물이 담겨진 소화기이다. 그리고 방 왼쪽 부분을 살펴보면 CO_2 소화기를 얻을 수 있다. 이 방에서는 반드시 2개의 소화기를 가지고 나와야만 다음번 진행을 착오 없이 진행할 수 있다.

다시 방을 나와서 보면 문 옆에 컨트롤 박스가 있다. 컨트롤 박스에다가 아까 방에서 얻었던 열쇠를 끼워서 문을 연다. 그 다음에 CO_2 소화기를 이용하여 그 안에 분사하면 경보 장치를 해제할 수 있을 것이다. 만약 여기서 실수로 물이 들어 있는 소화기를 사용할 경우 주인공은 전기에 감전되어 게임 오버가 된다.

경보 장치가 해제되었으면 계단을 올라가 보자. 계단에 올라서자마자 갑자기 검은 색 옷차림을 입은 기사가 나온다. 주인공은 첫번째 전투를 맞이하게 되었는데 아까 키조작에서 설명했던 대로 다양한 동작을 이용하면서 싸운다. 무기의 경우에는 맨손으로 싸울 수도 있고 아까 얻은 칼과 방패를 갖고 싸울 수 있다. 이 기사의 경우는 파워가 약하고 무장이 약하므로 맨몸으로 부딪혀도 이길 수 있다. 아직 한 번의 전투가 더 남아 있기 때문에 여기서 너무 에너지를 많이 소모하면 곤란하다.

기사를 처치했으면 방 한쪽 선반 같이 보이는 곳에다가 마그네틱 카드를 끼운다. 그러면 그 안에서 리모컨트롤 투석기에 사용할 수 있는 탄환을 얻을 수 있다. 탄환의 경우는 자동으로 투석기에 끼워지므로 굳이 따로 아이템 바를 이용해 사용할 필요가 없다.







❶타이틀
❷오프닝
❸피를 흘리며 쓰러지는 갤로이스
❹시간을 오갈 수 있는 장갑을 놓는다
❺신문을 보고 있는 법학도이자 주인공 윌리암
❻메인 메뉴
❼박물관 입구에서 헤드폰을 찾자

이제 게이머는 리모컨트롤 투석기를 이용하여 또하나의 경보 장치를 해제시켜야 한다. 만약 오른쪽에 보이는 방에 그냥 들어섰다가는 곧바로 경보기가 울려서 체포되고 만다. 투석기를 작동시키면 주인공은 문 밖에서 리모컨을 이용하여 투석기를 작동시킨다. 그러나 방안에는 아까보다 더 촘촘하게 거미줄처럼 레이저 빔들이 방안을 가득 메우고 있다. 우선 이 장면은 평면도로 보이기 때문에 투석기가 안전하게 목표 지점까지 가기 위해서는 점들을 잘 피해 가야 한다. 우선 화면 아래쪽 경로를 통하여 움직여야 한다. 점과 점 사이의 거리가 먼 부분이 안전하게 통과하기 유리하므로 그 부분을 계속 이으면서 천천히 움직여 본다.

그리고 점과 점 사이의 가운데 부분을 통과하는 것이 유리하며 속도가 빠를 경우 경보가 울릴 수 있다. 경보기는 상당히 미세하므로 이 부분에서도 아까의 경보기처럼 여러 번의 세이브를 하면서 진행해야 한다.

화면 오른쪽에 있는 빨간 색 경보기의 앞부분 근처까지 왔을 때 화면 아래에 이 정도면 투석기가 사용될 수 있다는 메시지가 나온다. 그러면 아이템 바로 들어가 투석기의 탄환을 던지는 키를 작동시켜서 붉은 색 부분에 명중되도록 한다. 명중되었으면 경보 장치게 해제된다. 경보 장치게 해제 될 경우 다시 아이템 바에 들어가 투석기를 정지시킨다. 그런 다음 방안에 들어가 큰 검을 얻는다. 이 검은 비록 길이가 길고 무거워서 움직임이 둔하지만 전투 시에 상대편에게 큰 피해를 입힐 수 있을 정도의 힘을 갖고 있으므로 잘 알아두도록 한다.

1329년의 중세로 거슬러 올라가는 주인공

박물관에서 나와서 주인공은 박물관 정원에 들어서게 된다. 그러나 정원에 들어선 순간 갑자기 몇 개의 섬광이 주위에 보이더니 검은 색 복장을 한 중세의 기사가 공격을 가한다. 그러나 뒤에는 다시 경보 장치가 흐리기 때문에 잘못 움직여 몸이 닿기라도 한다면 꼼짝없이 체포되고 말 것이다. 빨리 아이템 바를 찾아 아까의 큰칼을 사용해 보자. 주위가 넓어서 얼마든지 기사를 끌어낼 수 있지만 불필요한 동작 없이 얍실하게 연속적으로 칼을 옆으로 치면 에너지가 거의 닳지 않고도 기사를 물리칠 수 있다. 이 경우도 기사와 대전하기 전에 세이브를 한 번쯤은 해 두고 시작하는 것이 안전할 것이다.

기사를 물리친 다음 정원을 돌아다녀 보자. 정원은 쥐죽은 듯이 조용한데 몇 개의 문이 보인다. 그 문에 다가가서 자신의 여자 친구 이름을 외치는 윌리암은 안쓰럽기까지 하다. 그러나 어떤 문에서 소리치자 갑자기 문 주위가 번쩍이면서 수도승 차림을 한 청년들이 뛰어 나온다. 그들에게 잡히면 그들은 전기 충격기 같은 장치를 주인공에게 가하면서 잠시 정신을 잃는다.

정신을 차려 보니 윌리암은 정원 가운데에 있는 우물에 올라서 있고 그 두사람은 무어라고 합의를 보더니 윌리암을 우물 아래로 떨어뜨려 버린다. 윌리암은 이제 과거로 떨어지면서 그의 험난한 모험이 본격적으로 시작된 것이다.

감방에 잡혀있는 윌리암

정신을 들어 깨어나 보니 윌리암은 이상한 옷을 입고 있었으며 현재 시대에 모았던 여러 가지 아이템들을 상당수 빼앗겼다. 그리고 좁은 감옥 안에 갇혀 있다. 그리고 그의 옆에는 같은 처지의 죄수가 함께 수감되어 있다.

그의 방안에는 옛날 죄수가 남겨 두고 간 것으로 보이는 악기가 있다. 그것을 주운 다음 반대편에 있는 죄수에게 던지자. 그에게 제대로 전달되기 위해서는 감옥의 창살 부근에서 던지면 일단 그 죄수의 창살 앞부분까지는 던질 수 있다. 그 앞에 떨어지면 그는 그것을 주어서 연주를 한다. 그의 연주 실력은 너무 뛰어나서 주위에 있는 간수가 방으로 들어온다. 일단 간수가 들어오면 창살 앞에 서도록 하자. 그러면 간수는 윌리암 쪽에 등을 보인 다음에 음악 감상에 도취된다. 이때에 간수를 주먹으로 한 대 치면 간수는 한방에 쓰러진다. 그로부터 감방을 열 수 있는 열쇠가 나오는데 윌리암과는 거리가 멀다. 일단 옆에 있는 죄수가 그것을 주워 자신의 방을 연다. 다음에 윌리암은 자신의 약혼자를 찾는데 도와 달라고 하면서 자신도 열어 달라고 한다. 그는 열쇠를 윌리암에게 던져 주면서 먼저 나간다. 열쇠를 받은 다음 감방을 열고 감옥을 나오도록 하자. 감방을 나오기 전에 간수로부터 떨어진 것으로 보이는

❶그림 속의 인물이 이야기를 한다
❷CD를 얻다
❸줄리엣의 실종 소식이 잡지에 나와 있다
❹레이저 경보 장치를 조심조심 기어서 빠져 나가자
❺중세에서 파견된 기사와의 첫 번째 대결
❻원격 조정 투석기로 경보 장치를 멈추게 해야 한다
❼거미줄처럼 연결된 점들
❽우물을 통해 시간의 이동을 하게 된다

1

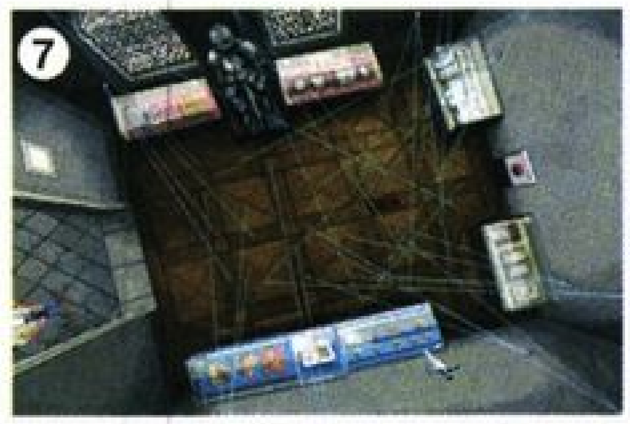

2


3


4

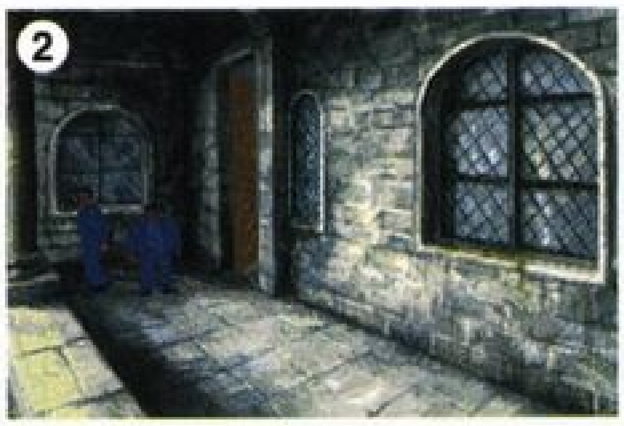

5


6


7


8



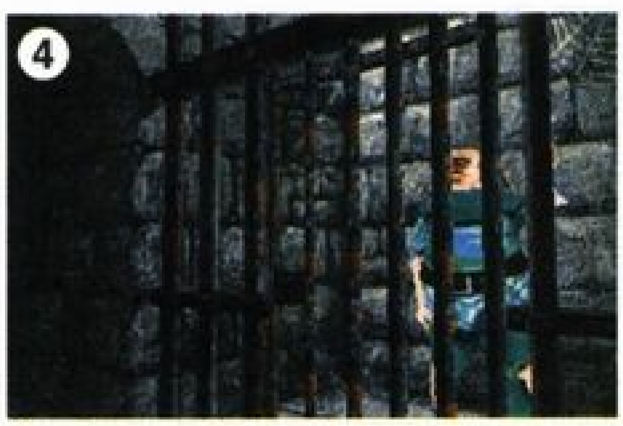



칼을 주울 수 있는데 칼을 이용하여 감방을 빠져나오기 까지 있을 전투에 대비하도록 하자.

감방에 나오면 곧바로 복도를 순찰하는 경비병들과 일대 전투를 벌이게 된다. 약 2명 정도 처치해야 되는데 그들의 힘은 그다지 강하지 않다. 하지만 한가지 주의해야 할 점은 경비병들 중에 석궁을 가지고 있는 경비병들이 많은데 나중에도 경험하겠지만 이 석궁의 위력은 상당히 강하고 리치가 길어서 멀리 있더라도 정확히 주인공을 조준할 수 있으므로 주의해야 한다.

경비병과 대치가 끝나면 방에 들어갈 수 있다. 방에는 포도주가 있는데 이 포도주는 에너지를 올려 주는 역할을 하므로 일단 얻어 놓도록 하자. 그 다음에 방을 나오면 쇠창살처럼 생긴 문이 있다. 이 문에 아까 간수로부터 얻은 열쇠를 이용해서 문을 열자. 문을 열고서 계단을 올라가면 벽난로가 있는 곳으로 나온다.





지붕을 올라타는 윌리암

우선 계단에 올라가서 움직이지 않고 가만히 있자. 현재 윌리암의 신분은 죄수인 상태이기 때문에 이 쪽 사람들에게 발각되면 문제가 생긴다. 가만히 서 있으면 몇 초 후에 장님이 앞을 지나간다. 그가 문을 통해 나간 다음에 벽난로에 다가가서 열쇠를 얻는다. 그 열쇠를 가지고서 벽난로 오른쪽에 있는 문을 열고서 들어간다.

이곳은 양을 사육하는 방이고 각종 식당에 쓰이는 재료들이 많이 보이는중세 시대의 일종의 정육점 같은 곳이다. 들어서자 마자 양 한 마리가 방을 차지하고 있는데 양은 윌리암에게 덤벼들기 때문에 양한테 에너지가 닳지 않도록 도망다니자. 우선 한쪽 구석에서 양가죽과 양치기의 지팡이를 얻는다. 이것을 얻었으면 옆방으로 들어가서 햄과 포도주병, 양동이를 얻는다. 다음에 양동이에 물을 채워야 하는데, 방금 얻은 곳에 들어가 큰 물통이 있는 곳에서 물을 얻도록 한다. 이때에 윌리암의 한 손에는 양동이가 쥐어지게 되는데 주의할 점은 이런 상태에서는 빨리 뛸 수가 없으며 양이 조금이라도 칠 경우에는 물을 모두 흘려 버리게 되므로 일단은 양동이를 아이템 바안에 집어넣는다. 그 다음에 양을 피해서 방을 나와야 하는데 이 양은 목이 말라서 그런지 물 냄새만 맡으면 달려드는 성격을 지녔다. 물론 물을 담은 양동이를 아이템 박스 안에 집어넣었긴 하지만 그래도 양에게 공격을 당할 경우 물을 흘려 버리게 되므로 양이 달려드는 것을 피해서 뛰어 다니는 자세로 문을 무사히 빠져나온다. 만약 물을 흘리게 되면 되돌아가서 다시 물을 보충해서 나와야 한다.

이제 다시 벽난로에 다가가자. 그런 다음 벽난로에 다가가서 양동이에 담은 물을 버리면서 불을 끄자. 불이 꺼진 다음에 윌리암은 그 벽난로 안으로 들어가 지붕 아래로 올라갈 수 있다.

지붕 아래에 보면 상당히 위험한 위치에 서 있다. 조금이라도 잘못 움직이면 아래로 추락해서 게임 오버가 되므로 주의하자. 여기서 주인공은 서커스 곡예 연기를 펼치게 된다. 우선 아슬아슬 할 정도로 절벽 부분에 가까이 와서 아까 얻은 양가죽과 양치기의 지팡이를 갖고서 가운데 놓여 있는 줄의 힘을 이용해 타잔처럼 반대편으로 점프를 한다.

점프를 한 다음에는 문이 3개가 있는데, 우선 가장 왼쪽에 있는 문으로 들어가자. 밑은 널빤지로 깔려 있고 앞에는 올빼미 한 마리가 있다. 그 올빼미에게 접근하지 않도록 하자. 그 올빼미가 소리를 내면 밑에서 경비를 하고 있는 병사들이 윌리암을 향해 석궁을 쏘아 댈 것이다. 우선 널빤지를 따라서 가다가 네갈래 갈림길이 나오면 왼쪽으로 간다. 그러면 잠깐 비주얼 씬이 나온다. 그 다음에 오른쪽으로 가서 조금 걸어가서 갈림길이 나오면 다시 오른쪽으로 회전하여 멈춘다. 아래를 쳐다보면 밑에 나이든 노인이 자고 있다. 그에게서 성직자의 옷을 훔쳐야 한다. 그 이유는 나중에 변장이 필요하기 때문인데 현재 윌리암의 위치상으로는 한참 아래에 있는 옷을 얻기가 힘들다. 더구나 밑은 경비가 심하고 아래로 내려갈 수 있는 사다리 같은 것도 준비되어 있다. 이때 생각나는 것이 아까 얻어 놓은 양치기의 막대기이다. 그 막대기를 이용하여 낚시처럼 옷을 위로 낚아 올리자. 옷을 얻은 다음에는 아까 계속 진행한 방향으로 길을 따라가다 보면 막다른 골목이 나온다. 그 중에서 어떤 지점에 다가서면 장난스러운 메시지가 나오면서 거기서는 아래로 뛰어내리면 아래로 내려갈 수 있다.

기록실에서 맥가이버가 되어보자

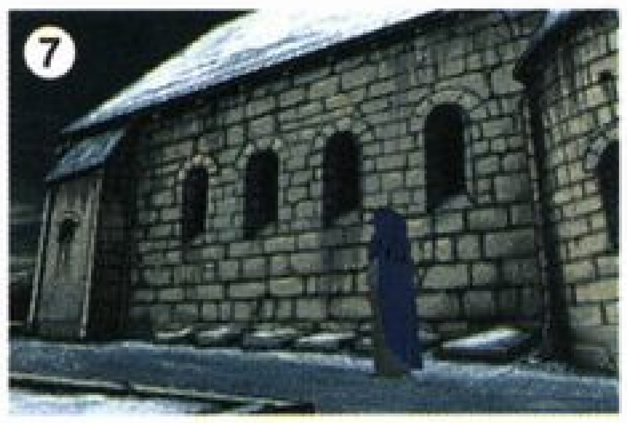
아래에 내려오면 냉장고처럼 보이는 쇠로된 철장이 있다. 그 안에서 기사도에 관한 책과 홀로그램을 얻을 수 있다. 아이템을 얻은 다음에 앞에 있는 금십자가에 다가가자. 금십자가를 밀면 숨겨져 있는 비밀문이 열리면서 그 안으로 들어갈 수 있다.

그 안은 기록실인데 우선 가장 넓은 책상에서 물과 송진, 내장, 탈색제,빈 컵의 5가지 아이템을 모두 얻도록 하자. 그 다음 작은 계단처럼 된 곳을 올라가서 책상 위에서 거위의 털로 만든 펜과 나무 상자를 얻는다. 그리고 다시 내려와서 책상 3개가 나란히 있는 곳을 볼 수 있는데, 맨 뒤에 있는 책상에서 단검을 얻고 가운데 책상으로 간다.

가운데 책상에 간 다음에 종이가 있는 옆에서 책을 사용한다. 그 다음에 단







❶정원을 돌아 다니는 윌리암
❷윌리암을 데리고 가기위해 파견된 사람들
❸새로운 모습으로 변하게 되는 윌리암
❹옆방의 동료는 게임 후반에 윌리암에게 큰 도움을 준다
❺벽난로에 가까이 다가가는 윌리암
❻지붕 아래에서는 아래로 떨어지지 않도록 이동하자
❼성곽으로 이어지는 건물

검을 사용하며 책으로부터 크리스탈을 얻을 수 있다. 이제 주인공은 맥가이버가 되어 즉석에서 잉크를 만들어야 한다. 우선 아까 얻은 물과 내장, 탈색제를 가지고서 3가지를 섞으면 잉크가 자동으로 아이템 바에 생긴다.

그 다음에 조금 옆으로 서서 흰 종이를 앞에 둔다. 그 다음에 잉크와 펜을 함께 사용하면 흰 종이에다가 기사도 이야기를 베낄 수 있다.

기사도 이야기책을 가질 수 없는 이유는 바로 조금 뒤에 알겠지만 그것을 확인하는 작업이 거쳐지기 때문이다. 책을 다 썼으면 다시 쇠로 된 철장이 있는 곳에 돌아가서 기사도 책과 나무 상자를 안에 넣어야 한다. 하지만 여기서 엄청난 순발력이 필요하다. 일단 주인공이 기록실을 나가면 바로 비주얼 씬이 나오면서 이 쪽으로 울프람과 병사가 오고 있다는 것을 알려준다. 일단 철장을 열고서 빨리 2가지 아이템을 넣은 다음에 다시 기록실로 돌아온다.

기록실로 돌아온 다음에는 아까 힘들게 얻었던 늙은 성직자의 옷을 입은다음에 문 옆에 있는 횃불의 스위치를 누른다. 그러면 신기하게도 비밀문이 닫히면서 통로가 봉쇄된다. 이때에 아까 중세의 세계로 오면서 본듯한 수사가 등장한다. 이제 여기서 그를 조심스럽게 뒤를 밟아야 한다.

그의 약간 오른편 뒤를 따라가면서 그가 나가는 방향대로 끈질기게 쫓아간다. 만약 그를 쫓아가다가 조금이라도 의심을 하거나 병사들을 마주칠 경우에는 갑자기 어디선가 화살이 날아들면서 윌리암은 비명을 지르면서 그 자리에 쓰러질 것이다. 그를 따라가다가 갑자기 메시지가 화면 아래에 나오는데 이때에 경비병이 나타나게 되므로 곧바로 오른쪽으로 숨어야 한다. 왜냐하면 수사는 윌리암을 발견하지 못했지만 경비병은 금방 알아채고 그를 쏘기 때문이다.

고문실로 끌려가는 주인공

오른쪽 문으로 들어서면 병원으로 보이는 곳에 들어서게 된다. 우선 왼쪽편을 보자. 그러면 나무로 된 그릇을 얻을 수 있다. 그러나 그 안에는 숨겨져 있는 아이템이 있다. 그것을 벽에 던지면 그 안에서 열쇠가 나온다.

열쇠를 가지고서 왼쪽에 있는 문을 열고 들어간다. 방안으로 들어가면 책들이 많이 있는데, 그 중에서 수면제 만드는 법을 읽도록 하자. 그 책의 내용을 자세히 들여다보면 사용되는 재료들을 얻을 수 있다.

그리고 다시 방을 바꾸어 가죽을 수선하는 방에 들어가서 가죽을 자르는칼을 얻는다. 그리고 또 제빵실에 들어가서는 빵을 얻을 수 있다. 그 중에서 초록색 약을 한 빵에 발라 둔다. 그 빵을 가지고서 기사가 있는 방으로 들어가 그 기사에게 던진다. 그러면 기사를 깜짝 놀라게 할 수 있다.

기사의 방에서 나오면 갑자기 경비병 2명이 복병처럼 나와서 주인공을 괴롭힌다. 그들의 힘이 예전의 경비병들보다 강해진 것처럼 느껴지는데 그들과 일대 전투를 벌이도록 하자. 두명이 한꺼번에 덤빌 경우에는 방어하기가 어려워지므로 한 명 한 명 유인하여 처치하도록 한다. 두 명 모두를 처치하고 나면 마지막 병사에게서 열쇠를 하나 얻을 수 있다. 열쇠는 잠시 후에 긴요하게 쓰이므로 잘 보관해 두도록 하자.

다시 병원이 있는 방으로 들어와서 조각상에 있는 보석들을 모두 빼내어아이템 박스에 저장하자. 이러한 보석들을 석상으로부터 제거하기 위해서는 방금 얻어 놓은 가죽을 자르는 칼이 유용하게 쓰인다.

이제 병원의 영안실로 통하는 방으로 들어가자. 그 방을 열기 위해서는 아까 얻은 열쇠를 가지고 열면 된다. 영안실 안은 으시시함 그 자체이다. 우선 가까이 보이는 시체의 심장을 눌러 보자. 그러면 신기하게도 그 시체의 심장이 다름 아닌 금으로 된 심장임을 알게 될 것이다. 그 금으로된 심장을 일단 아이템 박스에 넣어 두도록 한다.

다음에 시체 옆에 보면 조그마한 상이 보인다. 거기에다가 방금 얻은금으로 된 심장을 놓는다. 다시 반대편에 있는 상으로 장소를 옮겨서 거기 있는 술잔을 받아 마신다. 그러나 술잔에는 분명 누군가가 약을 탄 모양이다. 윌리암은 서서히 쓰러지면서 정신을 잃는다. 윌리암이 정신을 잃자 그를 울프람이 끌고가서 감옥에 투옥시킨다.

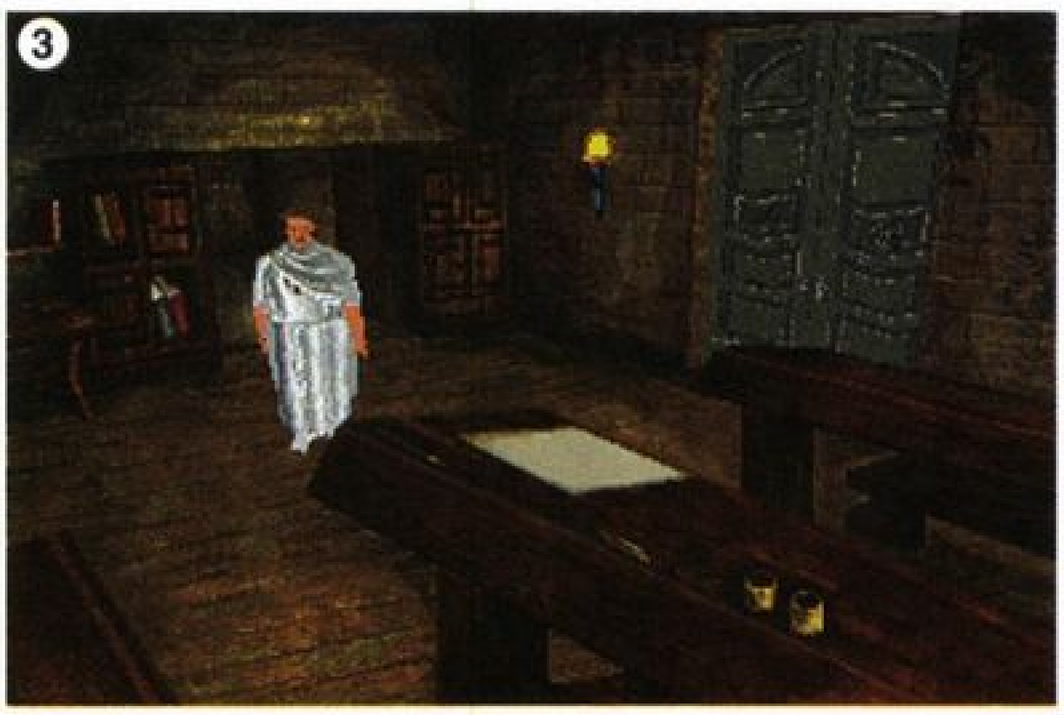
정신을 차려 보니 윌리암은 거대한 휠에 몸이 묶여서 대롱대롱 매달려 있다. 그러나 커서키를 이용하여 조금씩 움직여 볼 수가 있을 것이다. 그러다 보면 자연히 그를 묶고 있는 끈이 옆에 횃불의 열에 의해 끊어질 것이다.

그를 묶고 있었던 줄을 풀고서 앞에 지키고 있던 고문관과 싸운다. 고문관의 덩치는 상당히 육중하며 파워가 있으므로 그에게 맞지 않도록 주의를 기울인다. 그를 쓰러뜨리고 난 뒤에 탁자에 보면 여러 가지 물건들이 놓여 있는데 그것을 주워서 아이템 박스에 집어넣자.

❶잠들어 있는 늙은 성직자
❷십자가 뒤에 비밀문이 숨겨져 있다
❸기록실에서 작업을 하는 윌리암
❹어두운 이곳은 무슨 용도로 쓰일까?
❺경비병들에게 체포된 윌리암
❻사악한 울프람의 모습
❼시간과 공간을 오가는 기사들















그리고 방금까지 자신을 묶었던 휠의 옆에 횃불이 보이는데 그 횃불의 위치를 서로 바꾸어 보자. 그러면 신기하게도 문이 열린다. 아까도 그랬듯이 이 성은 횃불이 비밀문을 열고 닫아 주는 역할을 많이 하므로 횃불을 많이 써 보는 것이 유용하다.

울프람과의 대결을 준비하는 윌리암

문을 열고서 복도를 따라 계속 진행한다. 복도는 미로 식으로 복잡하게 이어지는데 자칫 길을 위험이 있으니 왼쪽으로 한 번 따라가 보자. 가다 보면 늙은 기사를 만나게 되는데 그에게 가장 처음부터 갖고 있던 아이템인 보석 없는 반지를 보여주자.

그 다음에 윌리암은 기사의 방에게 들어갈 수 있는데 거기서 많은 아이템들을 얻을 수 있다. 가능한 한 사용할 수 있는 모든 물건들은 챙겨 두자. 그리고 자세히 살펴보면 상자를 볼 수 있는데 그 상자를 무심코 지나치지 말고 안을 열어서 안에 있는 모든 물건들을 챙겨 놓는다. 특히 이 방에서 이상한 붉은 색 돌과 가죽 송진은 나중에 울프람과의 대결시에 중요하게 쓰일 것으로 보이니 잘 챙겨 두자.

그리고 윌리암은 이 방에서 모두 9개의 보석을 얻게 되는데 보석을 다 얻고 난 후에 다시 성직자의 옷으로 갈아입는다. 왜냐하면 지금부터는 성안에 있는 다른 사람들에게 발각될 확률이 높아지기 때문이다. 일단 그 복장을 하고서 비밀문을 열어야 한다. 비밀문을 열기 위해서는 아까 기사에게 보여주었던 보잘 것 없이 보이는 보석 없는 반지가 유용하게 쓰이게 된다.

일단 비밀문을 열고서 길을 따라가다 보면 도서관 안으로 들어서게 된다. 도서관은 중세의 도서관답게 많은 책들이 깔끔히 정돈되어 있다. 그런데 도서관 안에 좋은 미덕을 지니고 있는 것처럼 보이는 성직자 한 분을 만나게 된다. 그러나 사실 그 성직자는 괴물이 변장을 하고 있는 것이다. 여기에 속지 말고 성직자와 한 판의 대결을 벌인다. 미리미리 무기를 갖추어 놓는다면 연속 공격으로 쓰러뜨릴 수 있을 것이다.

이제 도서관을 나와서 식당으로 들어서게 된다. 식당에서 주의해야 할 점은 절대 뛰어서는 안된다는 점이다. 자칫 급하다고 뛰었다가는 윌리암의 생명에 위험이 될 수도 있는 일이 발생할지 모른다. 일단 식당 안에 들어서자마자 윌리암은 식당의 종업원인 양 테이블 위에 있는 접시들을 치우는 척을 한다. 그 접시를 일단 들고서 부엌 안으로 들어간다.

그런데 부엌 안을 잘 살펴보면 방이 하나 있다. 그 안에 들어가서 보면 묘가 두 개가 있는데 그 묘에 해당하는 보석을 현재 윌리암이 지니고 있다. 그러나 어떤 보석이 맞는지는 알 수 없으므로 하나하나 잘 끼워 맞춰야 할 것이다. 만약 보석을 맞게 끼운다면 거기서 열쇠를 하나 얻을 수 있을 것이다.

방금 얻은 열쇠를 가지고서 다시 부엌으로 돌아와 방금전 까지 들어가지 못했던 방의 문을 열고서 들어간다. 문을 열고 나오자마자 여기는 다름 아닌 공동묘지인 것이다. 사실 겉으로 보아서는 성곽 안의 새로운 곳으로 보이는 곳이지만 좀비들이 득실거리고 음산한 분위기를 보이는 곳이다. 들어서자마자 윌리암을 많은 좀비들이 공격한다. 물론 좀비들이 무시무시한 무기를 가지고서 덤비는 것은 아니다. 그들은 오로지 끈기를 갖고서 괴롭힌다. 그들을 힘으로도 물리칠 수 있고 아까 얻어 놓았던 목재 십자가로서도 그들을 물리칠 수 있다. 특히 탑으로 들어가는 문을 지키는 좀비를 확실히 없애도록 하자. 좀비들을 없애고 나면 묘지 끝에 있는 묘에 다가서자. 아까 부엌에서의 묘와 마찬가지로 이곳에서도 보석을 짜 맞추자.

이제 묘지에서 나와 탑으로 올라서 보자. 아까 좀비가 지키고 있었던 문을 통해서 들어가면 되는데 탑의 계단을 올라가다 보면 반가운 사람을 한 명 만난다. 그것은 윌리암이 처음 중세에 들어서서 감옥에 갇혔을 때 그의 탈출을 도와주었던 옆방의 감옥수인 것이다. 그는 친절하게도 여러 가지 정보를 알려준다.

그가 알려준 정보대로 탑에 올라와서 조각상을 눌러보자. 그러면 신기하게도 몰랐던 비밀문이 열리면서 윌리암은 통로를 따라 아까 어디서 많이 본 적인 있는 통로를 통해 이동할 수 있을 것이다.

그가 가르쳐준데로 고문실을 통해 그가 갇혀 있었다고 한 감옥으로 가보자. 그러나 그곳에 가던 도중 경비병들을 만나기고 하며 함정을 거치게 된다. 감옥을 통하여 도서관으로 가보면 아까 열려 있지 않았던 문을 하나 열 수 있게 된다.

그 문을 통하면 교회로 들어갈 수 있다. 입구부터 경비병 하나가 자꾸 귀찮게 하는데, 여태까지 얻어 놓았던 무기를 이용하여 가볍게 해치우자. 그를 해치운 다음에 조금더 진행하면 벽에 그림들이 있다. 그림들을 자세히 보면서 감상하다 보면 7이라는 숫자가 써 있는 그림을 하나 볼 수 있다. 그 그림에 가까이 가서 호기심을 갖고서 그림을 밀어 보자. 그러면 이곳에서도 비밀문이 있고 그 문을 통해 들어가면 검은 기사와 한판의 전투를 벌이게 된다. 그의 검술 실력은 뛰어나므로 너무 가까이 접근하지 않은 상태에서 위로 내리찍는 공격이나 옆으로 칼을 휘두르는 공격으로서 그를 쓰러뜨린다.

그를 이긴 후에 다시 계단을 통해 올라간다. 그 다음에 화면이 나오면 가장 왼쪽에 있는 웨이트를 차지한 다음에 지붕으로 올라가자. 지붕에 다다르면 또다시 못 보던 묘가 있다. 그 묘에다가 남아 있는 보석들을 가지고서 3가지 다이아몬드를 맞춰야 한다. 그러나 겨우 보석은 맞췄지만 다시 윌리암은 울프람에게 잡힌다.





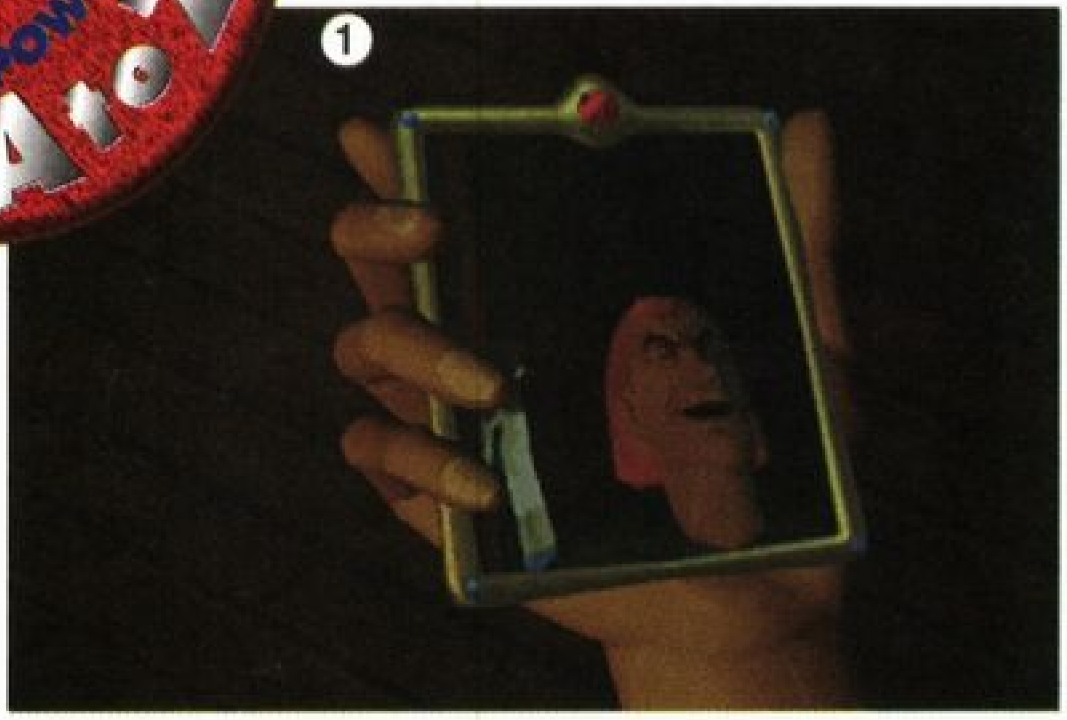


❶공동 묘지를 헤매다
❷비들에게 십자가를 사용해 보자
❸시체에다가 보석을 맞추자

줄리엣을 오랜 고생 끝에 만나다

이미 울프람은 화가 머리끝까지 났으며 금방이라도 윌리암을 사형시킬 추세이다. 그러나 윌리암은 또다시 자신을 옛날에 구해 준 적이 있던 죄수에게서 도움을 받는다. 이미 그들은 친구 사이 이상으로서 그는 윌리암을 구해 주면서 자리를 피한다.

이제 풀려난 윌리암은 쇠창살처럼 생긴 작은 케이스를 갖고서 피해야 한다. 그러나 이미 울프람은 그를 감시하기 위해서 거대한 괴물을 투입해 놓은 상태이다. 그 괴물이 울프람의 부하들 중 가장





❶거울 속에 비친 울프람의 모습
❷중세의 성을 빠져나오면서

힘든 상대가 될 것 같은데 일단은 대전을 하기 보다 피하는 방향으로 생각하자. 그에게 돌진 한 다음에 테이블에 보면 여러 아이템들이 보인다.

아이템들은 챙긴 다음에 그 중에서 뿔을 사용한다. 그 괴물을 피해서 예배당으로 들어간다. 예배당에서는 아까 기록실에 들어갔던 것과 비슷하게 금으로 만든 십자가를 찾을 수 있다.

여기서도 마찬가지로 엔터 키를 눌러서 그 십자가를 밀어서 비밀 통로를찾는다. 통로가 나오면 재빨리 계단을 뛰어올라가면 지붕에 도달할 수 있다. 그러나 지붕에서 모든 일이 끝난 것이 아니다. 다름 아닌 아까의 괴물과 대격돌을 해야 한다. 힘이나 기술 모두 그에게 열세를 면치 못할 것이라고 생각한 영리한 윌리암은 아마도 그에게 힘으로 대적하느냐 보다는 머리를 써야겠다고 생각한다.

지붕은 아래로부터 매우 높기 때문에 그를 유인하여 떨어뜨릴 경우 싸움의 승산이 있을 것이라고 본 것이다. 그를 재빨리 피하면서 도망치다 보면 허점이 보일 것이고 그 허점을 이용하여 그를 아래로 떨어뜨리자.

그와의 대전에서 승리한 다음에 다시 대수도원 안으로 들어온다. 아까 울프람이 잠깐 나타났었던 문 앞에 보면 횃불이 하나 놓여 있다. 아까도 말했듯이 이 게임에서 횃불은 중요한 역할을 많이 하고 있다. 횃불에다가 마우스를 클릭하면 비밀 통로가 또다시 보인다.

통로에 있는 계단을 올라가서 아까 얻은 나무로 된 십자가를 꺼내자. 그런 다음 주위를 둘러보면 조각이 하나 보이는데, 거기에다가 십자가를 사용한다. 그리고 자그마한 폰트가 보이는데 그것을 눌러보자. 다시 아까 예배당 옆에 있는 비밀 문에 있는 통로를 통해 내려오자. 통로를 타고 내려오자마자 갑자기 주위가 온통 붉은 색으로 물들여져 있다는 것을 윌리암은 알아챘다. 이미 울프람의 마지막 발악은 시작된 것이다. 우선 방안에서 도움이 될 만한 모든 아이템들을 챙겨놓는다.

그러다가 두 번째 방에 들어가면 그 위에서 한 권의 책을 발견한다. 책을열어서 읽어보자. 그러면 어떤 약을 제조하는 방법을 알려준다. 여태껏 많은 재료들을 준비하였으므로 탁자 위에다가 그 재료를 섞어서 약품을 만들어 내자.

그 다음에 옆에 있는 횃불을 가지고서 그와 싸운다. 그에게 다른 무기는별다른 효력이 없다. 오직 횃불을 가지고 그를 없애야만 한다. 그는 비록 보잘것 없는 횃불이지만 거기에 당하고서 쓰러진다. 그리고 한쪽에 있는책에다가 아까 만든 약품을 사용하면, 그동안 알지 못했던 비밀 문이 열린다.

그 문을 통해서 드디어 여자 친구인 줄리엣을 만나게 된다. 줄리엣과의 상봉도 잠시 뿐 이제는 이 중세를 벗어나 1995년의 현세로 돌아와야 될 듯 싶다. 벽 한쪽을 보니 도장처럼 생긴 물체가 보인다. 이것을 얻은 다음에 아까 불을 끄는데 이용했던 양동이에 밧줄을 매달아서 옆에 있는 우물에서 물을 끌어올린다. 그 물을 가지고 줄리엣에게 과감히 뿌린다. 그러면 줄리엣은 마법에 걸렸다가 깨어난 공주 마냥 정신을 차린다.

그러나 아직 악의 소굴에서 완전히 벗어난 것이 아니다. 아직도 많은 괴물들이 살아서 움직이기 때문에 둘은 수도원으로 다시 올라간다. 수도원 2층에 올라가서 보면 커다란 십자가 하나를 얻을 수 있다. 그 십자가를 힘들겠지만, 아래에 희미하게 그어진 선까지 밀어서 십자가를 맞춘다.

그 다음에 줄리엣이 가지고 있는 장갑과 인장을 서로 붙이면 그 장갑에서 신기한 힘이 작용하여 그들을 현세로 되돌아오게 해주면서 윌리암의 힘든 모험은 대단원의 막을 내리게 된다.

힌트 & 팁

1. 모든 사물에 마우스를 클릭해보는 습관을 갖자. 본 게임의 경우 아이템을 하나라도 놓칠 경우 게임 진행이 더 이상 불가능 해진다. 또 평면적인 어드벤처 게임과는 달리 다시 돌아와 찾기가 불가능하므로 일단 눈에 보이는 사물들은 모두 클릭해본다.
2. 적들과의 전투 모드에 들어갈 때는 게임이 3차원으로 진행되고 있다는 사실에 유의하자. 평면적인 전투게임이나 격투에서는 적에게 공격을 가하거나 방어자세에 들어갈 때 아무런 무리가 없다. 하지만 3차원 어드벤처 게임에서는 어떤 자세로 위치해 있느냐에 따라 배경화면이 바뀌고 적을 바라보는 화면도 달라 지기 때문에 정확한 포인트를 찾기가 힘들다. 만약 초보자라면 가능한한 카메라 각도를 2차원 상태를 둔 상태에서 전투를 하는 것이 유리하다.
3. 적절한 무기를 사용한다. 게임이 중세 시대를 배경으로 하고 있기 때문에 주인공인 윌리암에게 주어진 무기는 창이나 칼이 대다수이다. 하지만 똑같은 칼이라도 길이가 달라서 사용할 때마다 다른 감도를 느낄 수 있다. 예를 들어 길이가 긴 검은 파괴력이 높아 적을 단번에 없앨 수 있는 장점이 있는 반면 그 사용리치가 길어 빈틈이 보인다. 그리고 단검은 리치가 짧아 사용에 편리한 반면 여러번 써야 한다. 그외로는 무기가 박치기 공격같은 육탄 공격이 있는데 이 경우 게임초반이나 아직 무기가 준비되지 않은 상태에서만 사용해야 한다.
4. 게임 후반에 가면 좀비나 보스들과 대전하게 된다. 이 대에는 무엇보다 에너지가 부족하다는 것을 느끼게 되는데 평소에 음식물 같은 것을 저장해 놓았다가 게임 후반에 사용하면 도움이 된다.

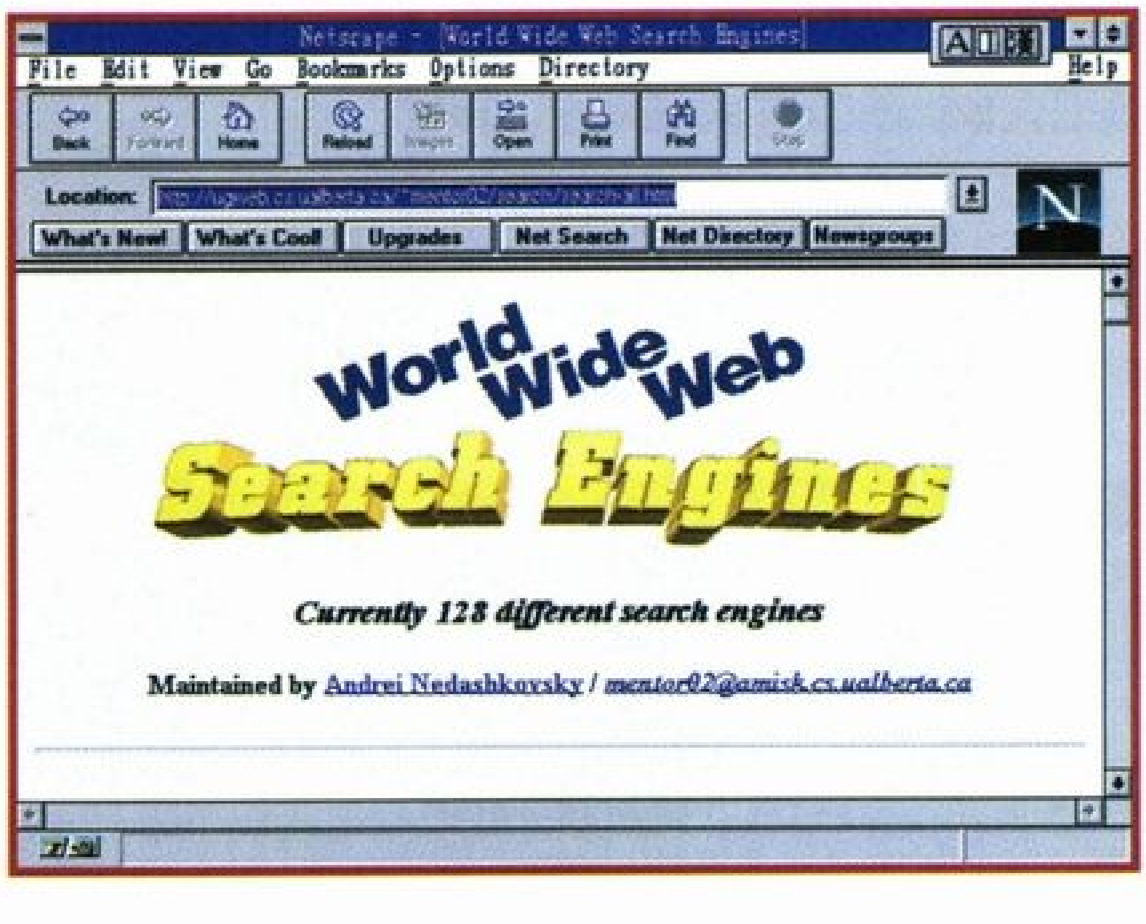
다양한 인터넷 사이트

AOL의 선택

AOL은 아메리카 온라인 사의 통신서비스명으로 미국에서 가장 대표적인 대규모 통신망의 하나로 도약하고 있다. 하지만 아메리카 온라인은 이래 저래 미운 짓을 많이 하는지 인터넷 상에는 ANTI-AOL(反 아메리카 온라인)을 표방하는 사이트들도 여럿 된다는 것을 목격했던 적이 있었는데..

이번주 뉴스위크에 재미있는 기사가 났다. 매주 인터넷 기사가 꽤 많은 비중을 차지하는 것을 보면 확실히 인터넷은 누구도 무시할 수 없는엄청난 병기이자 시장이자 집단으로 대두되고 있는 것 같다. 윈도우 95로 승승장구하고 있는 마이크로소프트사와 넷스케이프 네비게이터로 일약 최고주가의 회사로 뛰어오른 넷스케이프사가 이 대규모 통신서비스인 AOL에 서로 납품을 하기 위해 싸우고 있었는데 지난주까지만 해도 넷스케이프사의 압승이 예상된다고 하더니 갑작스러운 결과 발표는 마이크로소프트의 인터넷 익스플로러가 선정되었다는 내용이었다. 현재 국내의 상황으로 보아도 전용 에뮬레이터가 그래도 쓸만한 D사, N사의 경우는 인터넷 이용자의 수는 물론 그 만족도도 꽤 되지만 가장 대규모의 통신망인 H사의 경우 전용 에뮬레이터가 부실해 사용자들의 원성을 듣고 있는 것을 떠올릴 수 있다. AOL의 선택은 꽤 많은 사용자를 확보하고 있는 넷스케이프사보다는 요즈음 누구나 PC에 장착한 윈도우 95의 마이크로소프트사를 선택하는 것이 훨씬 큰 시장성이 있다고 판단한 것이었을텐데 처음 윈도우 95가 발매되었을 당시 화제가 되었던 버튼 하나만 누르면 곧장 MSN(마이크로 소프트 네트워크)에 접속할 수 있는 막강한 통신기능과 윈도우 95의 이용자라면 원하던 원치않던 소유하고 있는 인터넷 익스플로러를 가장 큰 잇점으로 판단한게 틀림없다. 마이크로소프트사는 다른 소프트웨어의 장악과는 다르게 통신분야에서만은 고전을 면치 못해왔다.

윈도우 95 발매 후 MSN의 폭발적인 인기를 예상했지만 뜻밖에도 MSN에 대한 기대는 완전히 무너졌고 이제는 AOL과 손을 잡고 인넷 익스플로러의 시장지배력 강화에 힘을 쏟는 것이다. 그러면 이 거래의 내용은 과연 어떻게 될까? 마이크로 소프트사는 큰 돈을 벌었을까? 답은 Absolutely not!이다. 오히려 마이크로 소프트사는 이번 AOL의 선택에 웃돈까지 주고 프로그램을 무상제공한다는 것이다. 물론 AOL의 규모가 워낙 방대하니까 이런 저런 이득이 오긴 하겠지만 웬지 마이크로 소프트사가 얄밉게 보이는건 웬일인지 모르겠다.



그건 그렇고, 요즘 넷스케이프 네비게이터 2.0의 상용화로 인해 인터넷 접속에 어려움을 겪고 계신 분이 상당수 계실텐데..우선 하위 버전은 사용이 가능하다. 네비게이터 1.2의 경우 스톱버튼이 무한히 사용가능하다는 장점(우리처럼 회선 사정이 안좋은 곳에서는 이런 장점이 또 없다.)이 있고 메뉴 구성이나 그래픽이 조금 떨어지긴 하지만 나사-모자이크에 비해서는 쓸만하다.

그리고 넷스케이프 네비게이터 2.0도 사용이 완전히 불가능한 것은 아니다. 국내 통신망에서는 상용화를 앞두고 거의 모든 자료실에서 삭제가 되었지만 이 상용화의 조건은 학생의 경우 무상제공을 받을 수 있다는 내용이었다.

넷스케이프사의 홈페이지(**http://www.netscape.home.com**)에 접속해서 다운로드 받는 것도 가능하다.

하드볼 5

하드볼 5가 발매되어 또다시 인기를 누리고 있다. 하드볼 5의 공식홈페이지인 **http://www.mindspan.com/mindspan/hb5.html**에 가면 데모와 패치, 1996 리그파일 및 기타 정보들을 얻을 수 있다. 물론 하드볼이야 국내 패치가 나와야 좀 더 흥미진진한 게임을 즐길 수 있지만 우선 남들보다 먼저 하드볼 5를 즐겨보자!

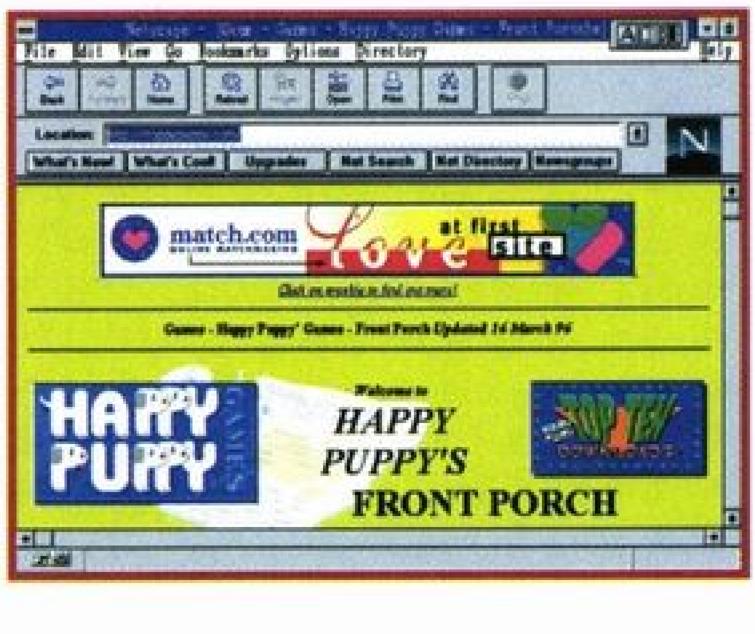
하드볼 5에서 달라진 점들은

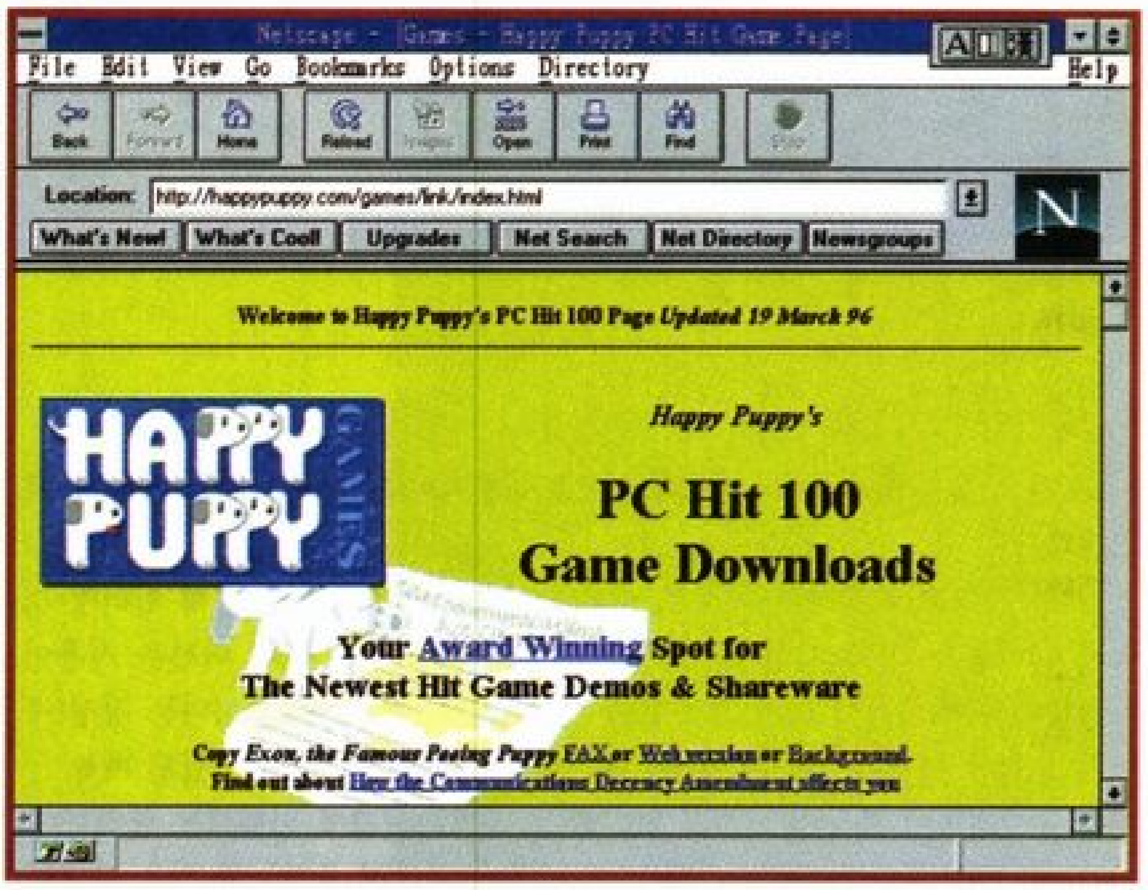
1. 수명, 역사, 계절, 주간, 월간, 포스트-시즌, 홈구장, 원정 등에 따른 50가지 상황이 추가되었다.
2. 더욱 더 접근한 시각을 볼 수 있다.
3. 선수들의 라인업, 트레이드, 드래프트, 마이너 등 선수층이 두터워졌다.
4. 레벨은 10단계
5. 야구팀의 새로운 사진 추가
6. 구장이 총 40개로 증가..

이 정도를 들었지만 어쨌든 하드볼 5가 발매되면서 바뀐 것은 훨씬 더 많은듯하다(이 외에도 엄청난 리스트가 있었으니까). 또 1996년 트레이드 이후의 리그 파일과 기타 패치들을 다운로드 받을 수 있다.

게임의 천국 해피 퍼피 게임

세상에 이렇게 귀여운 사이트가 있다니..네티즌들은 좀 유별난 걸 좋아해서인지 사이트마다 피 흘리는 눈동자나 검은 바탕에 붉은 입술 같은 약간은 그로테스크한 배경그림들을 걸어놓은 곳이 많았는데 이름도 귀여운 해피 퍼피 게임은 귀여운 강아지가 노트위에 앉아있는 듯한 그런 배경그림에 아기자기한 구성으로 눈길





을 끈다. 게다가 사이트의 구성 및 내용도 아주 좋으니 금상첨화! (**http://happypuppy.com**)

이곳에는 PC, 매킨토시, 세가 제네시스, 세가 새턴, 플레이스테이션, 슈퍼 NES 등 게임들에 대한 정보와 쉐어웨어, 데모, 리뷰, 웹용 게임, 게임 디벨로퍼용 페이지 등이 있으며 가장 중요한 자료실에는 해피 퍼피가 나름대로 뽑은 PC 용 히트게임 베스트100의 쉐어웨어나 데모파일을 다운로드 받을 수 있다. 투신전, 듄2, 캐논포터, 하드볼5, 아이스 앤 파이어, 스트리트 파이터 알파, 버츄얼 체스를 비롯한 많은 게임들이 구비되어 있으며 좋은 비평과 리뷰 등을 찾아볼 수 있다. 우선은 접속하자마자 기분이 좋아질만한 곳으로 꼭 추천하는 곳이다.

프로야구를 동화상으로 본다?

물론 아직 프로야구 시즌도 시작하지 않았으니까 분명 저 타이틀은 거짓말이다. 하지만 곧 그런 일이 일어난다. 국내 인터넷 서비스인 KT넷(**http://www.ktnet.co.kr**)에서는 다음 시즌부터 야구 경기들을 리얼타임 동화상으로 제공할 예정이라고 하는데 지금도 이 곳에서는 프로야구 페이지를 만들어 제공하고 있다. 코리안 시리즈(이미 지났지만), 프로야구 뉴스, 프로야구 기록실, 美 프로야구 등 야구 팬들이라면 들러보아야 할 곳이다.

동화상으로 야구중계를 받을 수 있다면(펜티엄에 28.8kbps 이상은 되야 매끄럽겠지만) 그야말로 엄청난 멀티태스킹이 가능해질 거라는 생각을 하면서 이번 시즌을 기다린다.

<팁1>

검색중인 문서를 자신의 컴퓨터에 저장하기 위해서는 웹 브라우저의FILE/SAVE AS항목을 이용하면 된다. 이때 문서는 기본적으로 HTML문서로 저장되어 굳이 접속상태가 아니더라도 웹 브라우저 상에서 읽을 수 있도록 저장된다. 저장할 때 TXT문서로 저장을 하면 보통 워드프로세서에서 사용가능한 서식 없는 텍스트 상태로 저장이 된다.

그래픽 파일들을 FILE/SAVE AS에 의해 저장되지 않고 별도로 저장해야 한다. 그래픽의 저장을 위해서는 해당 그래픽 상에서 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하면 나오는 SAVE THIS IMAGE AS.. 를 선택하면 된다. 그래픽을 불러들여 보고자 할 때는 해당 웹 브라우저나 그래픽 뷰어 프로그램을 구동시키면 된다.

<팁2>

마음에 드는 사이트를 발견하고 친구에게 알려주고 싶다! 이런 생각이 들었다면 지금부터 이 곳을 열심히 읽도록. 자신이 사용하고 있는 웹 브라우저의 FILE기능을 보면 FILE/MAIL DOCUMENT라는 것이 있다. 이것을 선택하면 SEND MAIL/POST NEWS라는 새로운 윈도우 화면이 나타나고 제목은 자동적으로 현재의 주소가 입력된다. 여기서 QUOTE DOCUMENT를 선택하면 현재의 문서가 문자위주로 삽입된다. 그리고 혹시 HTML문서 자체로도 전송하고 싶다면 ATTACH를 선택 현재의 문서를 텍스트 이외에 SOURCE로 첨부해서 전송하면 된다. 이런 과정을 마친 후 수신자의 주소를 지정하고 문서 내용을 편집하여 SEND를 선택하면 이제 덕분에 친구도 공유하는 사이트가 된 것이다.

지지난호에 검색엔진에 관한 정리를 한 번 해드린 적이 있다. 그런데 그렇게 설명하는 것보다 훨씬 나은 곳을 발견했다.

http://ugweb.cs.ualberta.ca/~mentor02/search/search-all.html에서는 구소련 출신의 중학생 안드레이 네다쉬코프스키가 만든 검색엔진 사이트가 있다. 이 곳에서는 거의 모든 종류의 검색엔진을 2-3줄 가량의 설명을 덧붙여 제공하며 해당사이트에 접속하지 않고도 이곳의 검색창을 이용해 검색할 수 있다는 장점이 있다. 홈페이지 자체의 디자인은 그다지 대단할게 없지만 이렇게 많은 검색엔진들을 한데 모으고 검색창까지 제공했다는 점은 높이 살만하다. 그 덕에 우리는 표류 없는 검색을 할 수 있게 되었으니 말이다. 총 128개의 엔진으로 웹사이트를 비롯, FTP, WAIS, FINGER등 고전적인 인터넷 검색 엔진까지 그야말로 총망라 되어있는 이곳에서는 아마도 원하는 정보는 거의 다 찾을 수 있을 것으로 보인다.

버철 파이터2 홈페이지

버철 파이터2라면 물론 게임챔프를 통해서 충분히 팁을 수련했을 것이라고 생각되지만 인터넷 상에서는 과연 어떤 얘기들을 나누고 있을까 한 번 찾아가보자.

http://aleph0.clarku.edu/~grace/vf2.html

우선 이곳에서는 버철 파이터가 뭔지 도무지 알 수 없는 사람을 위해 버철파이터 1 로의 링크가 되어있으며 캐릭터별 소개와 설명, 그림들을 받아볼 수 있고 이곳에서도 faq로 정리된 파일들이 여럿 저장되어 있다. 또 팁에 관해서도 각각 파일로 저장되어 다운로드 받을 수 있다.

곧 시상식을 앞둔 아카데미를 인터넷으로 미리 본다

제 68회 아카데미 시상식의 이모저모를 미리 엿볼 수 있는 이 사이트는 **http://oscar2.guide.com**으로 미국 영화예술과학 아카데미가 직접 운영하는 곳이다. 사이트의 타이틀인 the envelope please 는 시상자가 한 번도 빼먹지 않고 하는 말. 이 곳에는 이번에 후보로 오른 산드라 블록, 톰 행스, 존 트라볼타, 샤론 스톤, 멜 깁슨 등의 프로필과 소식이 정리되어 있으며, 작품상 후보작인 아폴로13, 브레이브하트, 베이브, 센스 앤 센서빌리티, 일 포스티노 등에 대한 소개가 올라있다.



덩더꿍

제작사: (주)크로스포인트
시스템 요구사항: 486이상/ 윈도우 3.1이상
맥 7.1이상/ 램 8메가이상
가격: 14,000원(부가세 별도)
문의처: 크로스포인트(02-3442-5959)

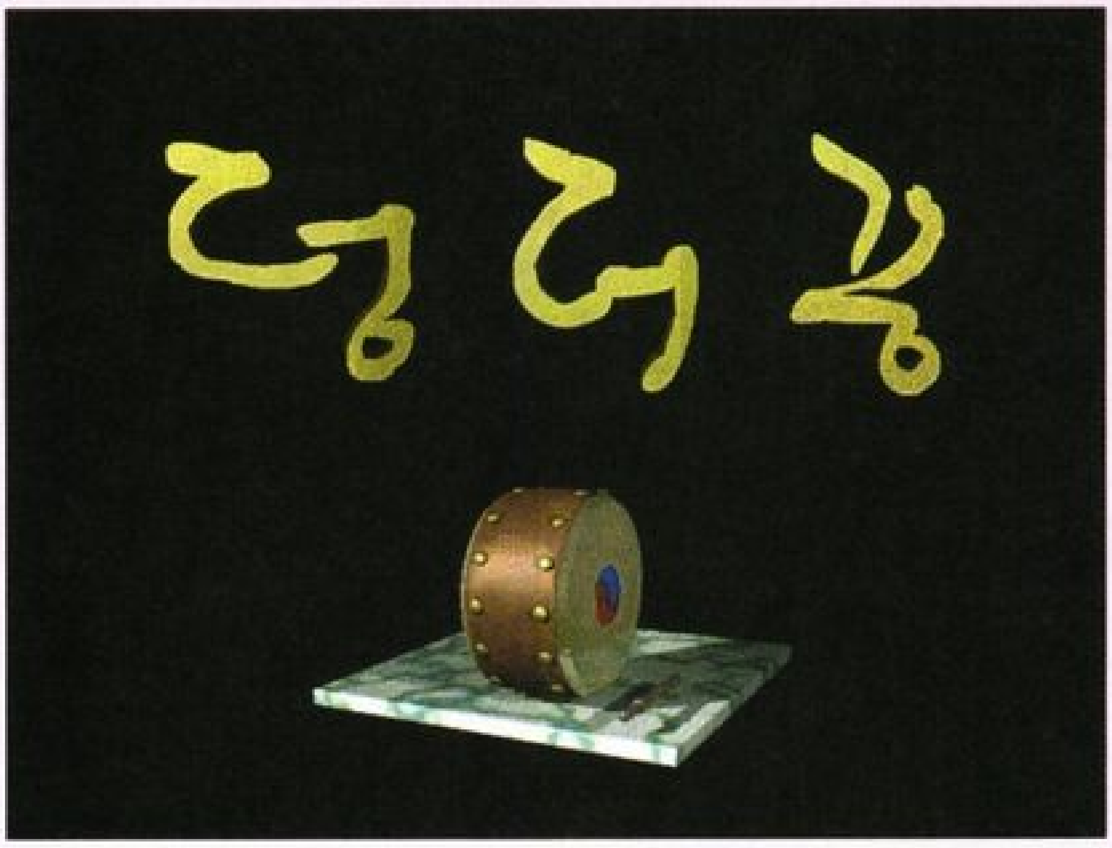
종이로 인쇄되는 만화를 컴퓨터에서 볼 수는 없는 것일까? 진부한 흑백만화보다 칼라만화를 보면서 텍스트도 들으면서 보는 만화인 덩더꿍은 이런 점을 메꿀 수 있는 전자만화책이다. 본래 덩더꿍은 원로작가 이두호씨의 원작으로 3권의 만화책이 하나의 CD ROM으로 통합되어 출시한다.

세조시대의 정난공신 홍윤성과 장독대라는 민초와의 원한과 만화, 그리고 복수를 위하 처절한 몸부림을 극화한 것인데 개인의 한풀이에서 백성을 위한 자기의 희생으로 승화한다는 스토리이다.

1권은 「분노의 세월」로 장독대의 어린 시절의 묘사로 밟히는 민초의 아픔을 그려내고 있으며, 2권은 「한의 모닥불」로 권력의 주구 홍윤성이로 인하여 겪어야 하는 많은 부조리를 그려내고 있다. 3권 「복수의 칼」은 불의에 굴하지 않은 장성한 장독대의 모습을 통하여 반전과 반전이 이어지는 드라마이다.

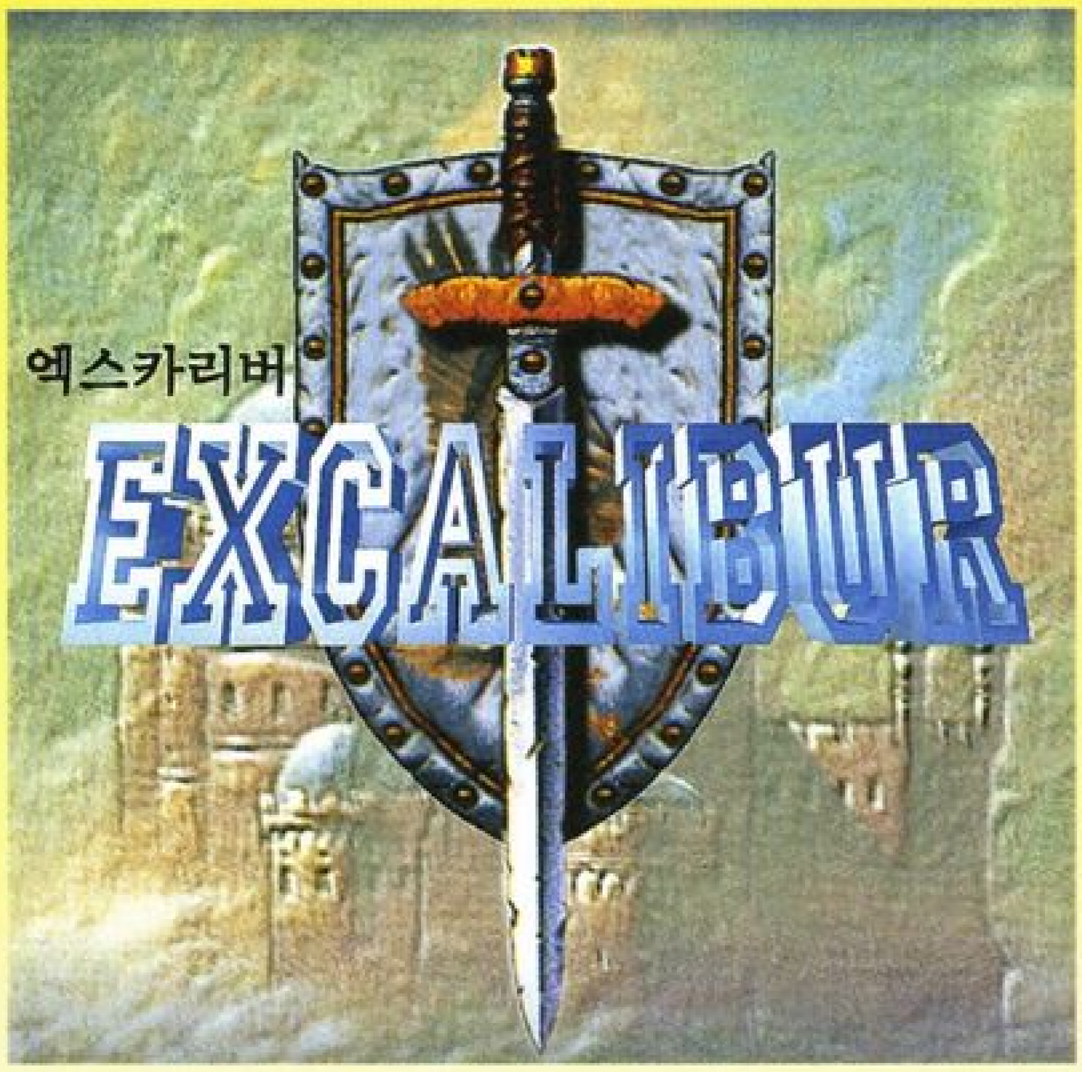
약 800쪽의 그래픽과 성우연출 및 효과로 구성된 오디오까지 가미되어 재미를 더한다. 전권 5시간 15분의 길이로 그래픽과 오디오를 담고 있다.

256칼라로 제작되었으며 2배속 CD드라이버에서도 빠른 화면전환이 이루어진다. 단조로움을 덜어주기 위해 오디오와 만화컷을 동기시켜 일일이 화면의 만화대본을 읽지 않아도 오디오를 들으면서 어느 정도의 화면이 전개되는지 인디케이터도 첨부되어 있다.









최근 파라다이스 네트에서 개발된 그래픽 머드 게임 「엑스카리버」는 통신 소프트웨어 이야기로 접속하면 사용자, 괴물, 배경그림은 물론 간단한 효과음악까지 곁들일 수 있다. 게이머는 자신의 캐릭터와 사신의 사진을 파라다이스에 연결하면 볼 수 있으며 텍스트 머드 게임처럼 인터페이스도 간단하다. 이미 자체제작 서비스 중인 「크롬 블레이드 2040」에서 뒤이어지는 「엑스카리버」는 2055년 안드로이드와 인간의 전쟁으로부터 황폐해진 지구를 구하기 위해 과거의 명검 엑스카리버를 찾으러 과거로 간다는 스토리이다. 과거에서 임무를 마친 게이머는 다시 미래로 돌아가 안드로이드를 물리치고 인류를 구원하게 된다. 과거와 미래를 동시에 드나들 수 있는 엑스카리버는 기본적으로 100여명의 가입자가 할 수 있기 때문에 멀티 플레이의 다양성을 즐길 수 있다.

파라다이스 네트는 월 5500원 정액제로 운영되며 머드 및 기타 통신 서비스 별도의 부과요금이 없다.

접속번호: (지방) 01410에서 [PARA] 입력
(서울) 02-436-7000 (28.8K)
안내전화: 02-436-2425



2 초음속 퀴즈

문제 : 새턴으로 발매된 어드벤처 게임입니다. TV 애니메이션 스탭이 직접 작성한 오리지널 시나리오로 구성되어 있으며 자신이 플레이한 시나리오를 기록해 오프닝부터 엔딩까지의 이야기를 볼 수 있는 이 게임의 제목은 무엇일까요?

♡ 2명을 추첨하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감 : 1996년 3월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 96년 5월호 챔프 게시판

4월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답:소울에지

유상천/ [redacted] ●지성구/ [redacted]

♡ 이상 2명에게는 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

3 앙케이트 조사에 성의껏 답해주신 분

슈퍼컴보이 팩 (1명)

조민형/[redacted]

슈퍼 알라딘보이 팩 (1명)

김재성/[redacted]

IBM PC 게임디스켓 각 1개 (5명)

천민기/[redacted]
우세호/[redacted]
박상호/[redacted]
박호중/[redacted]
민봉호/[redacted]

X세대 단행본 (10명)

박세정/[redacted]
최동민/[redacted]
신재욱/[redacted]
강진수/[redacted]
한지철/[redacted]
도지운/[redacted]
박기영/[redacted]
김창욱/[redacted]
권정민/[redacted]
김세덕/[redacted]

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

[redacted] 김영근

IBM PC게임 디스켓 각 1개

김기수/ [redacted]
이천호/ [redacted]
[redacted]



4 신학기 맞이 CD알라딘보이 타기 퀴즈

문제 : 세가에서 등장한 레이싱 게임으로 깔끔한 그래픽과 사운드를 지랑하고, 2인 동시 대전이 가능한 이 게임의 제목은 무엇일까요?

♥정답자 1명을 추첨하여 삼성전자에서 협찬하는 CD알라딘보이를 1대 드리겠습니다.

마감일:96년 4월 15일까지

발 표:게임챔프 96년 6월호 챔프게시판

4월호 정답 : 버철화이터 리믹스

당첨자 발표

신호경[redacted]
여태민[redacted]
백민기[redacted]



보너스 환상특급

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 96년 11월호까지 계속 기록됩니다.

● 획득한 챔프점수의 기한은 창간 3주년호 (95년 12월호)부터 96년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

Column clues (top to bottom):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	4				4	2	3							2				2			2		4	
	1	6	7	16	12	2	2	3			1	2	2	2	2	4	6	3	5	9	2	4	1	3
8	5	7	8	1	1	11	11	1	14	8	6	5	4	2	4	3	3	2	5	1	2	1	1	4
3	3	2	2	1	1	1	1	15	1	6	3	5	6	6	6	5	5	6	2	2	2	2	1	1

Row clues (left to right):

Row	Clues
1	3
2	6 3
3	4 2 7
4	6 7 1
5	7 2 3
6	4 2 5 6
7	5 7 4 2
8	5 6 2 7
9	2 14 6
10	1 10 5 1 2
11	1 10 2 1
12	11 4 2
13	11 8
14	10 9
15	10 9 3
16	10 11 1
17	8 6 1
18	5 2 1
19	1 4 2 2
20	2 3 2
21	3 1 1 1 2
22	3 4 1 2
23	2 1 1
24	1 1
25	1

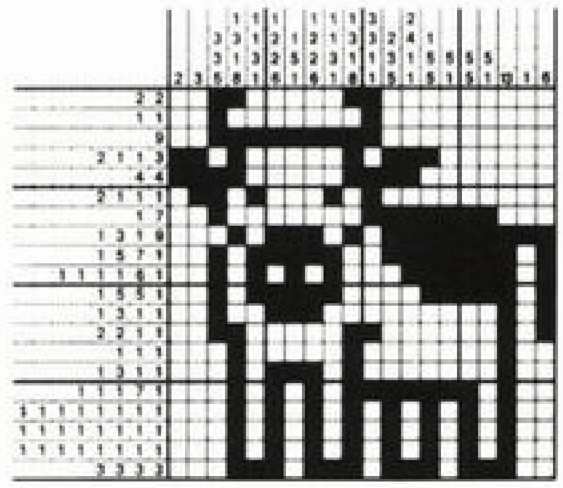
♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.
IBM PC게임 디스켓 당첨자중 2명에게는 현대전자에서 발매된 최초의 PC게임인 「디지탈 코드」 게임 디스켓을 드립니다.

보내실곳:서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞

마감 : 매월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 6월호 챔프 게시판

지난호 네모네모 로직 정답



지난호 네모네모 로직 당첨자

주태진/ [redacted]
최우석/ [redacted]
문민정/ [redacted]
라종훈/ [redacted]
최태훈/ [redacted]

●이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

구자욱/ [redacted]
유진열/ [redacted]
박윤기/ [redacted]
마춘구/ [redacted]
전인수/ [redacted]

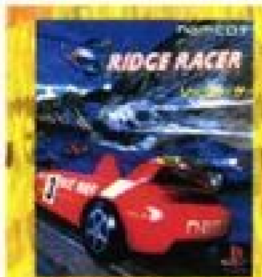
●이상 5명은 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

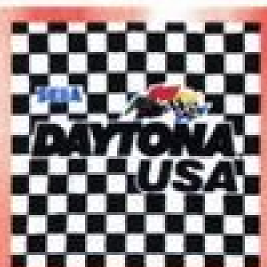
●게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프 (GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/ 차세대기(SS, PS)/ 아케이드/ IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 이성필(02-702-3213~4)에게 연락 주세요.



12,000점
플레이 스테이션 게임 CD



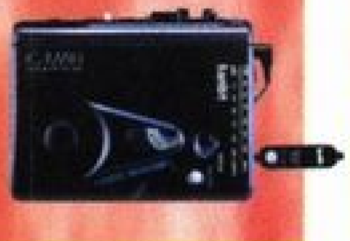
13,000점
새턴 게임CD



14,000점
슈퍼32X 게임팩



15,000점
핸디 알라딘보이



16,000점
소형 카세트



17,000점
삼성 슈퍼 알라딘보이



18,000점
현대 슈퍼컴보이



19,000점 CD알라딘보이Ⅱ



20,000점
슈퍼 32X



21,000점
네오지오



23,000점 3DO 또는 재규어

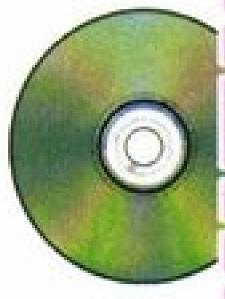


24,000점
새턴 또는 플레이 스테이션



윙 코맨더4 (Wing Commander 4)

- The Price of Freedom -



장 르	시뮬레이션
제작사	오리진 **유통사**: 동서게임채널
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	4월말 예정
가 격	70,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)

윙 코맨더라는 게임을 처음 출시된 것이 286 컴퓨터가 한참 시중에 유통될 때이다. 당시 20MB의 엄청난 용량의 게임을위해 유저들은 하드디스크에서 도스만 남기고 나머지는 모두 지워버린 일이 많았을 것이다. 그 후 윙 코맨더 1, 2를 하면서 오리진이라는 회사를 알게 되었고 오리진에서는 윙 코맨더 1, 2를 바탕으로 프라비티어(PRIVATEER)와 윙 코맨더 아마다 등을 연이어 출시했다.

프라이비티어(PRIVATEER)는 좀 더 현실적인 그래픽을 보여주었다. 전투기의 표면은 금속재질이 느껴질수 있도록 그려졌고 또한 공간 점프를 할 때에 보여지는 애니메이션은 윙 코맨더 3,4의 점프 시스템의 기초가 되었다. 그리고 윙 코맨더 아마다는 레이저 시스템과 게임 화면 디자인 등에서 한 단계 이상의 발전을 보여주었다. 이제 출시되는 윙 코맨더4는 스토리 뿐만 아니라 여러 가지 면에서 놀라움을 주었다. 그 첫 번째는 깨끗한 동영상이었다.

320×480의 해상도에 16비트(65,536)의 컬러로 나오는 동영상은 실제 영화를 보고 있는 듯한 기분을 느끼게 한다. 두 번째는 향상된 사운드. 게임을 시작할 때 돌비 서라운드라고 나오는데 게임을 진행하면서 가장 가깝게 느낄 수 있는 것이었다. 16비트 사운드 카드만 가지고 있다면 환상적인 사운드를 듣는데 부족함이 없다. 그리고 세 번째는 게이머를 몰입시키는 스토리이다. 윙 코맨더 3까지 스토리는 단순히 킬라시와의 전쟁을 소재로 한 것이었지만 WC 4의 스토리는 결코 단순하지 않았다.

음모와 배신, 반전 등 잠시도 눈을 뗄 수 없게 만드는 그런 요소들이 게임 전반에 걸쳐 나타나고 있다.

윙 코맨더 3편의 스토리

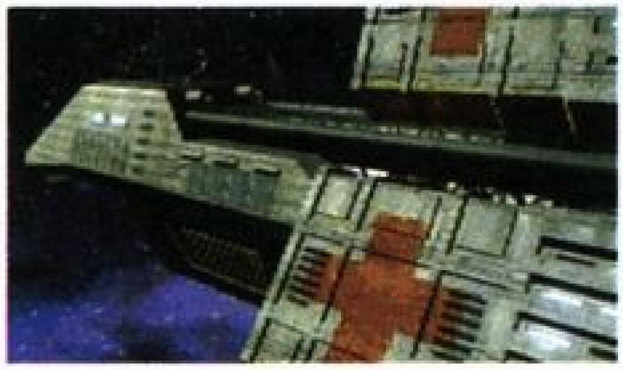
끝이 없을 것 같은 길고 긴 전쟁은 점점 더 치열해지고 막강한 군사력을 앞세운 킬라시는 총공세를 가하기 시작했다. 과연 킬라시는 무엇을 향해 진화와 발전을 해 왔는가? 단순히 전쟁, 전쟁만을 위해서 발전한 것이 현재 그들의 문명인가? 그러나 인간들에게는 그런 의문에 대한 답을 찾을 만한 시간적 여유가 없었다. 그들이 처해있는 운명은 오직 끝없는 반격만을 허락할 뿐이었다. 크리스토퍼 블레어, 긴 전쟁속에서 그는 무엇을 생각하면서 싸워왔을까.. 이제까지 치뤄왔던 크고 작은 전투에서 그가 보여준 활약은 정말 대단한 것이었다.

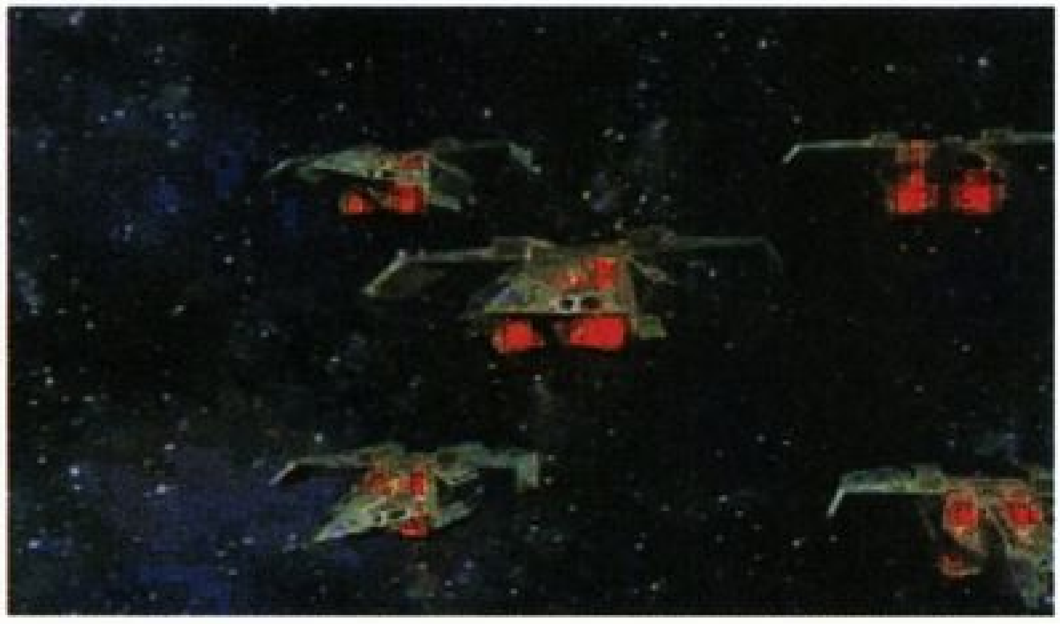
블레어는 단신으로 적의 행성을 향했다. 그가 의지한 것은 엑스칼리버와 하나의 미사일뿐이었다.

적의 행성인 킬라를 향해 가는 블레어는 승리를 확신하고 있었을까? 그가 사랑했던 여인의 복수, 전쟁에서의 승리, 그리고 평화, 이 모든 것들이 자신에게 달려있다는 것을 생각했는지도 모른다. 어쨌든 엑스칼리버에서 발사된 강력한 미사일은 킬라를 파괴시켰다. 결국 킬라시는 항복을 하게 되고 블레어는 '하트 오브 더 타이거'라고 불리는 전쟁의 영웅으로 기억되기 시작했다.

전쟁이 끝나고 모든 것을 버린채 지구로 돌아오는 블레어 대령이 엔젤에 대한 그리움에 젖어있던가 아니면 전쟁속에서

ORIGIN
WE CREATE WORLDS





만난 새로운 여인과 즐거운 한때를 보내는가는 전적으로 플레이어 자신에게 달려있는 문제였다. 어느것이 옳은 선택인가에 대한 답은 나와있지 않았다. 그러나 4편에서는 그 답을 보여주었다.

컴백 블레어(윙 코맨더 4)

전쟁이 끝나면서 블레어 대령은 심한 상실감을 느끼게 된다. 사랑하는 여인을 빼앗아간 전쟁에 대한 회의인지도 모를 감정을 가지고 지구로 향하는 셔틀에 몸을 실은 블레어는 모든 것을 버리고 조용히 살고 싶어졌다. 전쟁의 영웅에게 돌아오는 갈채와 명예는 이미 그에게 아무 의미도 갖질 못했다. '하트 오브 더 타이거' 블레어 대령은 평범한 사람으로 남은 생을 보내고 싶었다.

전쟁이 끝나고 사람들은 한동안 빼앗겼던 평화를 다시금 만끽하고 있었다. 어느덧 킬라시와의 전쟁은 도서관의 역사책에서나 찾을 수 있는 것이 되어버렸다. 그러나 영원한 것은 없다는 말을 증명이라도 하듯 항해중인 병원선이 자신들을 보더 월드라고 하는 정체 불명의 전투기에 의해 단 한명의 생존자도 남기지 않은 채 산산히 파괴되어 버리는 사건이 발생한다. 이러한 사태에 놀란 연방에서는 긴급히 의회를 소집하고 톨윈 제독은 2주안에 사건의 진상을 밝힐 것이라고 장담한다.

화면은 시끌벅적한 술집에 있는 TV화면으로 바뀌고 문이 열리면서 선글래스를 낀 한 남자가 들어왔다. 문앞에 쳐진 발을 걷으면서 선글래스를 벗자 드러난 얼굴은 전쟁의 영웅, 크리스토퍼 블레어였다. '하트 오브 더 타이거'라 해도 세월을 거스를 수는 없었는지 그의 얼굴에는 잔주름이 가득했다. 술집을 들어서면서 이리저리 둘러보던 블레어는 술한잔을 시켜놓고 누군가를 기다렸다.

그 때 초라한 모습을 한 남자가 다가와 도움을 요청한다. 전쟁이 끝나고 평화를 되찾았을 때 일자리를 잃은 사람들은 바로 전투기 조종사들이었다. 물론 전부는 아니지만 어쨋든 전시가 아닐 때에는 그렇게 많은 조종사들이 필요하지는 않았기 때문이었다. 그런 이유에서 그들은 마치 거지와 같은 생활을 하고 있었다. 블레어에게 다가온 한 남자도 마찬가지였다(**여기서 첫 번째 선택의 갈림길이 나온다. 이 사람을 도와줄 것인가 말 것인가에 관한 선택이다. 앞으로 이런 선택이 수없이 나오게 되는데 선택에 신중을 기하도록 하자. 게이머의 선택에 따라서 쉽게 엔딩을 볼 수도 있고 엔딩을 보기가 어려워 질수도 있다. 심지어는 게임이 끝나버릴수도 있다.**) 블레어는 이 사람을 모른척 할 수가 없었다. 누군인지는 몰라도 과거에 함께 전쟁을 치룬 사람이었다. 블레어 자신의 모습과 크게 다를것이 없는 사람이었다.

그를 도와주고 나자 바텐더가 블레어에게 조종사였는지 물어온다. 어디선가 본적이 있다고 하면서 기억해내려 애쓰는데 한쪽에서 매니악이 어떤 여자에게 뺨을 맞으면서 시끄러워 진다.

블레어는 매니악을 발견하고 바텐더를 무시한 채 그쪽으로 걸어갔다. 매니악은 겸언쩍어 하면서 블레어를 데리러 왔다고 말한다. 블레어는 전쟁이 끝난지가 언제인데 도대체 누가 부른 것이냐고 묻지만 매니악은 자신도 모른다고 말한다. 매니악과 이런저런 얘기를 하고 있는데 입구쪽에서 싸움이 일어난다. 한사람이 다른 한 사람을 몰아부치고 있었다(**선택:싸움에 끼어든다. 끼어들지 않는다**). 누군가가 다치는 것을 원하지 않는 블레어는 자리에서 일어나 싸움을 말린다. 그러나 인상이 별로 좋지 않은 한 사람이 칼을 빼어들고 블레어를 위협한다. 이렇게 블레어와 숙적 마이너의 만남이 이루어진다. 물론 블레어는 지금 그런 사실을 모르고 있다. 마이너는 칼을 넣고 웃으면서 나가지만 과연 그 웃음이 가진 의미는…




블레어는 매니악과 전투기에 올라탄다. 또다시 시작될 전쟁에 자신을 내던지기 위해서…

주요 등장 인물

크리스토퍼 블레어

전쟁의 영웅으로 킬라시와의 전쟁을 승리로 이끈 장본인이다. '하트 오브 더 타이거' 라는 별명을 가지고 있으며 전쟁으로 인해 사랑하는 여자를 잃고 농장을 경영하다 톨윈의 부름을 받고 다시 전쟁터로 향한다.

전투기 목록

명칭	종류	장갑	속도	가속	무기	미사일	디코이
BANSHEE (밴쉬)	대형 전투기	하	상	상	리치 1문, 스캐터 1문, 레이저 4문	소형 8기	16
HELLCAT V (헬캣 V)	중형 전투기	하	중	상	이온 2문, 파티클 2문	중·소형 6기	24
AVENGER (어벤저)	어뢰 폭격기	상	중	하	스톰파이어 1문, 리치 1문, 이온 1문, 포톤 1문,	소형 4기 중·대형 8기	24
VINDICATOR (빈디케이터)	중형 전투기	하	중	상	레이저 2문, 타키온 2문, 발칸 1문	중형 6기 대형 3기	24
LONGBOW (롱보우)	어뢰 폭격기	최상	최하	최하	이온 2문, 플라즈마 2문, 파티클건 2문, 매스 드라이버	소형 8기 중·대형 2기	24
BEARCAT (비어캣)	소형 전투기	하	상	상	타키온 4문	중·소형 8기	24
DRAGON (드래곤)	대형 전투기	상	상	상	플라즈마 2문, 타키온 2문	소형 6기 중형 2기 대형 2기	24

전투기에 대해

가장 강력한 전투기는 당연히 연방의 최신 전투기인 드래곤이다. 게임 전반에 걸쳐 정체불명의 군대가 사용하는 주력기종이 바로 이 드래곤이다. 방어력, 공격력, 속도 그 어떤 것도 다른 전투기에 뒤지지 않는 최고의 전투기이다. 아군에게는 게이머가 사용하는 전투기 단 한 대뿐인 것이 아쉽긴 하지만 한 대만 있어도 전투를 하는데 아무 문제가 없다. 드래곤의 가장 큰 특징이라면 자동조준기능인데 어느 정도만 조준을 하고 발사를 하여도 레이저 등의 무기가 자동으로 조준되어 적을 맞추게 된다. 레벨을 낮춰놓고 게임을 한다면 후반부에는 이 전투기 때문에 재미가 반감될 수도 있다.

톨윈

지구 연방의 제독으로 뭔가를 감추고 있는 듯한 분위기를 풍긴다. 이 게임에서 발생하는 모든 사건의 열쇠를 쥐고 있는 인물이다.

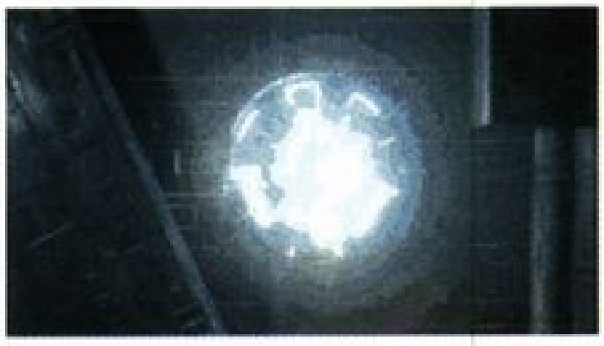
매니악

수다쟁이에 떠벌이기 좋아하며 자신이 최고의 조종사인줄 안다. 겁이 많으며 실제로 조종술은 뛰어나지만 블레어의 명령을 결코 따르지 않는다. 결국 나중엔 말썽을 일으키기도 하지만...



아이슨

전편에 블레어의 직속 상관으로 나왔던 사람이다. 이번에도 마찬가지이며 전투중에 사건뒤에 숨겨진 음모를 감지하고 이를 막기 위해 보더 월드로 향한다. 블레어가 존경하며 따르는 인물이기도 하다.



마이너

윙 코맨더4에서 새롭게 등장하는 인물로 정체불명의 군대의 대장이다. 톨윈의 신임을 받고 있으며 잔인한 성격을 가지고 있다. 주인공인 블레어의 숙적으로 마지막에 블레어에 의해 최후를 맞는다.



무기 목록

명칭	관통력에너지	사용량	사정거리	연사 능력
LASER(레이저)	매우 낮다	매우 적다	길다	매우 높다
매스 드라이버 캐논	보통	매우 적다	매우 짧다	낮다
포톤 캐논	낮다	보통	길다	낮다
파티클 캐논	보통	적다	보통	보통
타키온 건	매우 높다	많다	짧다	높다
이논 캐논	낮다	보통	길다	높다
스캐터 건	매우 높다	많다	길다	낮다
스톰파이어 건	매우 높다	많다	매우 길다	매우 높다
플라즈마 건	매우 높다	매우 많다	짧다	보통
리치 건	매우 높다	매우 많다	짧다	매우 낮다
피션 건	매우 높다	매우 많다	매우 길다	매우 낮다

무기에 대해

무기는 에너지 막대를 잘 보면서 발사해야 한다. 애써서 적의 꼬리를 잡았다가 무기에 사용되는 에너지가 부족하여 적을 놓치는 것만큼 억울한 일도 없을 것이다. 위의 무기들은 거의 대부분 비슷한 효율을 가지고 있다. 연사가 잘 된다고 하여 반드시 좋은 것은 아니다. 조종에 충분히 숙달된 게이머라면 연사가 되지 않아도 관통력이 높은 무기를 사용하는 것이 좋다. 적이 게이머에게 후미를 보여주는 시간이 그렇게 길지 않으므로 강한 무기로 몇발만 맞춰놓는 것이 훨씬 효과적이다. 약한 무기는 웬만큼 맞추지 않고서는 적을 파괴할 수 없다. 단지 적의 방어막만 약하게 해 놓을 뿐인데 이것은 금방 회복되므로 이때에는 적에게 방어막을 회복시킬 시간을 주지 않아야 한다.

미사일 목록

명칭	무게	파괴력	속도	가속	기동성	체공력	조준시간
MINE(기뢰)	하	최하	-	-	-	-	-
PILUM FoF	중	최하	하	중	상	하	-
SPICULUM IR	중	하	중	하	상	하	1초
LEECH	하	-	하	중	상	하	5초
JAVELIN HS	하	하	중	중	상	최하	2초
TORPEDO	상	최상	최하	최하	하	하	12초
DUMBFIRE	하	중	최상	최상	-	최하	-
FLASH PACK	하	최상	-	-	-	최하	5초
MACE	상	상	하	하	-	하	-

미사일에 대해

대형 전투기나 폭격기가 아니라면 미사일 한방으로 파괴할 수 있다. 물론 정통으로 맞춘다면 아무리 방어력이 강한 전투기라도 한방에 파괴된다. 미사일을 발사할 때는 되도록 2000이하의 거리에서 발사하도록 한다. 1000이하면 더욱 좋다. 그 이상의 거리라면 아무리 멍청한 적 조종사라도 디코이를 사용하여 미사일을 피하고 만다. 위의 표에서 체공력은 미사일이 얼마나 오랫동안 비행할 수 있는가 하는 것을 나타낸다. 기동성은 미사일이 목표물을 추적하는 능력을 말하는데 목표물이 급선회를 하였을 때 목표를 따라서 급선회하지 못하는 미사일은 기동성이 낮은 것이다. 아무리 강한 미사일이라도 맞추지 못하면 무용지물이므로 가장 중요한 능력이라고 할 수 있다. 위의 표에서 기동성에 '-' 표시가 되어 있는 미사일은 목표를 추적하는 능력이 없고 단지 직선방향으로만 발사된다. 이런 미사일은 되도록 장착하지 않는 것이 좋다. 기뢰도 마찬가지다. 특히 기뢰는 공중전에서 내 기뢰에 내 전투기가 파괴될수도 있으므로 절대 기뢰를 사용하는 우를 범하지 않기를 바란다.

키 조작법

키	기능
+	출력을 높인다
-	출력을 낮춘다
BS	출력을 0으로 한다
\	출력을 최대로 한다
TAB	누르고 있는 동안만 애프터버너를 가동한다
'	애프터 버너를 켜고 끈다(한번누르면 켜지고 다시누르면 꺼진다.)
C	통신메뉴를 부른다(전투화면) 플레이어의 전투기를 지도 가운데 위치하게 한다(지도화면)
[,]	지도의 확대, 축소
T	타겟을 설정하거나 바꾼다(전투화면) 같은 지점내에서 목표물을 전환한다(지도화면)
ESC	전투화면으로 돌아간다(지도화면) 통신메뉴를 취소시킨다(전투화면)
ENTER	미사일을 발사한다(전투화면) 전투화면으로 돌아간다(지도화면)
SPACE	무기를 발사한다
G	무기를 선택하거나 전환한다
F	모든 무기를 선택한다
CTRL-G	모든 무기를 한 번에 발사한다
]	미사일을 선택하거나 전환한다
M	현재 플레이어가 속한 군대의 기함 지도를 보여준다(기지내에서)
[	현재 선택된 미사일을 장착하거나 해제한다(장착된 미사일만 발사할 수 있다)
B	사용가능한 모든 미사일을 선택하고 장착한다
L	선택된 적기를 레이다에 고정시킨다. 적기가 화면을 벗어나도 계속 추적할 수 있다
A	자동비행모드로 전환한다. 이·착륙시와 목표지점간의 이동시 사용할 수 있다

키 조작에 대해

위의 키 사용법만 기억한다면 게임을 진행하는데 아무런 불편함이 없다. 특별한 키가 하나 있는데 바로 B키이다. 게임 진행 중 맘에 안드는 적이나 아군을 향해 이 키를 누르고 나서 미사일을 퍼부으면 아주 통쾌할 것이다. 비슷한 기능을 가진키가 하나 더 있는데 CTRL-G이다. 한발씩 나가는 무기가 답답하게 느껴진다면 주저말고 사용한다.

게임의 진행을 위해서

대화

윙 코맨더 4에서는 등장인물과의 대화가 상당히 중요하다. 대화를 나누지 않으면 게임이 진행되지 않는 경우도 있고 대화중에 중요한 정보를 얻을 수도 있으므로 대화가 가능한 모든 인물과 대화를 하도록 한다. 또한 게이머가 선택한 대사에 따라 게임이 다르게 진행되므로 대화전에 반드시 세이브를 하고 나중에 다른 방법으로 대화를 하여 어떻게 게임이 진행되는지 보는것도 게임의 재미를 더해준다. 이런 대화를 도와주는 것이 바로 M키이다. 게임진행모드 (기함)에서 M키를 누르면 게이머가 타고 있는 기함의 지도를 보여주는데 지도 중 파란색이나 빨간색으로 점멸하는 점이 대화를 나눌 수 있는 인물을 나타내는 것이다. 이중 빨간색으로 표시되는 인물과는 반드시 대화를 하여야 게임을 진행할 수가 있다. 그러나 파란색으로 표시되는 인물과의 대화도 중요하므로 빼놓지 말고 전부 대화를 하도록 한다.

브리핑

대화를 마치고 나면 브리핑실에서 빨간점이 반짝이는데 이것은 브리핑을 해줄 사람(아이슨이나 폴슨)을 나타낸다. 브리핑을 받아야만 미션을 수행할 수 있고 또 미션에 사용할 전투기나 함께 출격할 윙맨을 고를 수 있다.

전투

브리핑을 마치고 게이머가 사용할 전투기와 윙맨 등을 선택했으면 격납고로 가서 자신이 선택한 비행기를 클릭한다.

이륙

화면이 조종석으로 바뀌면 앞쪽에 활주로가 보인다. 윙 코맨더 4에서는 자동 이·착륙을 하는 것이 좋다. 하지만 직접 이륙을 하고 싶은 게이머는 +키나, BS 키를 이용하여 출력을 올리고 기함에 부딪치지 않게만 하면 쉽게 이륙을 할 수 있다. 이것이 불편하면 그냥 A키를 누르면 된다.

착륙

착륙은 이륙과는 달리 허가를 받아야 하는데 착륙할 전함을 향한 채 C키를 누르고 전함의 이름을 선택하고 나서 NEED CLEARANCE를 고르면 착륙허가를 해준다. 이때 속도가 0이면 NEED CLEARANCE라는 항목이 나타나질 않으므로 반드시 움직이고 있는 상태에서 착륙허가를 요청한다.

착륙허가를 받았다면 활주로 정가운데를 향해서 비행하여 전함 내부로 들어가면 속도를 100이하로 떨어뜨린다. 그러면 착륙에 성공하게 된다.

이제 이·착륙은 해결되었고 가장 중요한 전투가 남아있다. 이륙후에 A키를 눌러 다음 목표지점으로 이동하고 나면 레이더에 빨간색 점들이 보인다. 이것이 바로 적기이다. T키를 눌러 적과의 거리를 확인하면서 가장 가까운 적이 목표로 설정되었을 때 L키를 눌러 목표물을 고정시킨다. 고정된 목표물은 레이더에서 십자모양으로 나타난다. 한 번 고정을 했으면 끝까지 추격한다. 전투가 시작되기 전에 사용할 무기를 G키나 F키를 이용해서 선택해 놓고 미사일도 무장시켜 놓는다. 어떤 비행 시뮬레이션에서도 마찬가지이지만 적기를 격추시키려면 꼬리를 잡아야 한다. 적이 자꾸 피하면 미사일을 발사한다. 한가지 주의할 점은 미사일을 되도록 가까운 거리에서 발사해야 한다는 점이다. 먼거리에서 발사하면 적은 디코이를 이용해 미사일을 가볍게 따돌려 버린다. 미사일은 나중을 위해 2기 쯤은 남겨두어야 한다. 마지막으로 적을 뒤쫓는데만 급급해서 뒤에서 다가오는 적기를 눈치채지 못하면 아주 위험하다. 적도 게이머처럼 꼬리를 잡으려고 하므로 후방의 적도 신경을 쓰도록 한다. 미사일이 날아오면(삐삐 하는 경고음이 들린다) 디코이를 사용하는 것도 잊지 말자. E키를 누르면 디코이를 발사할 수 있다. 이렇게 해서 적기를 한 대라도 격추시켰다면 보이는대로 쫓아가서 격추시킨다. 그리고 가끔 C키를 눌러 적기를 선택하고 약올리는 말을 하는것도 재미있다.

미션

매니악과 함께 준비된 전투기에 올라탄 블레어는 그들을 사령부로 데려다 줄 셔틀이 기다리고 있는 기지로 향했다. 역시 그는 농부에 어울리지 않는 인물이었다. 물론 블레어 자신도 그걸 알고 있었기에 망설임 없이 매니악을 따라 나선 것이다. 그는 이런 기회를 기다리고 있었을지도 모른다.

미션 0

매니악과 셔틀이 대기하고 있는 기지로 이동한다.

매니악이 가상 모드에서 싸움을 걸어온다(**선택**) 싸움에 응하면 적기가 나타날 때까지 둘이서 공중전을 벌인다. 응하지 않으면 매니악에게 농부라고 놀림을 받는데 그냥 웃어 넘기면 된다.

이동중에 한 기지가 어벤져에 의해 폭파되는 것을 목격하게 된다. 매니악은 3000명의 사람이 있었다며 흥분하지만 어벤져는 이미 점프해서 사라지고 난 뒤였다. 목적지에 도착한 블레어와 매니악은 셔틀을 타고 사령부로 향한다.

사령부를 본 두사람의 눈은 놀라움으로 가득차고 톨윈을 만난 블레어는 톨윈으로부터 다시 전투에 참가하라는 명령을 받는다. 전투의 스릴을 느껴보라고 하는데 블레어가 바라던 것이 바로 이것이었다. 그는 기쁜 마음으로 명령을 받는다.

연방군의 새 기함인 렉싱턴으로 간 블레어는 옛 상관인 아이슨과 베가본드



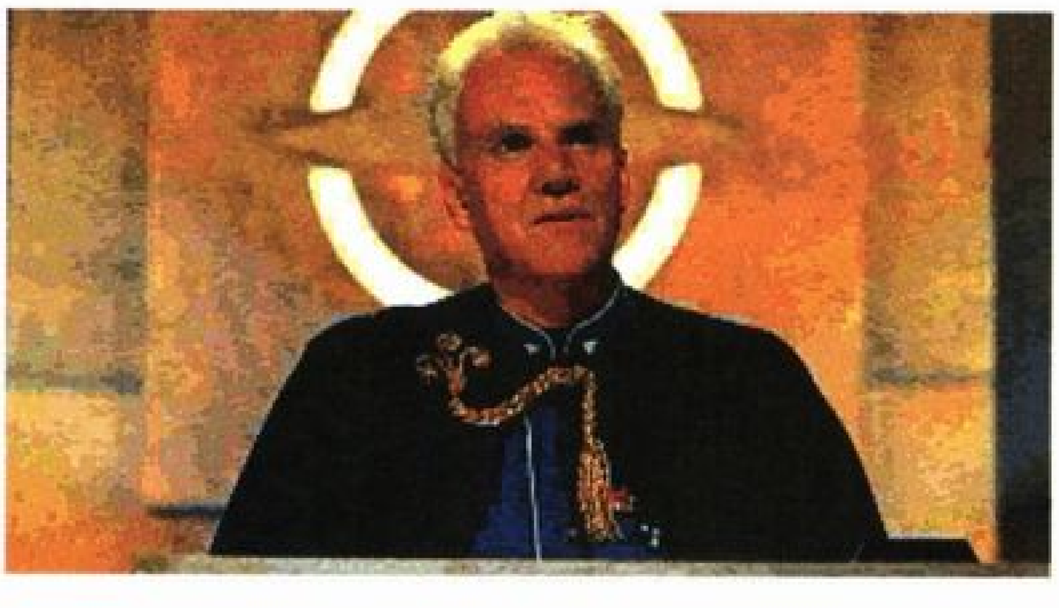










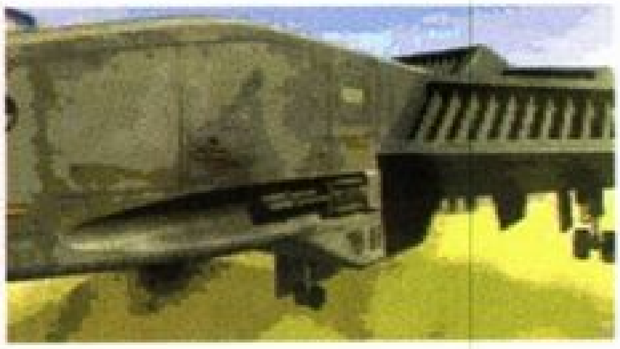


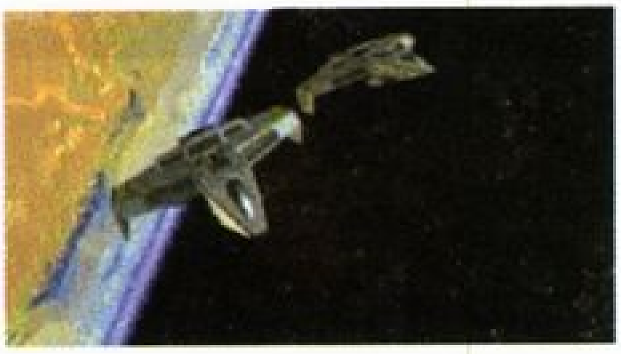
를 만나게 된다. 누구보다도 기뻐하는 아이슨의 모습을 볼 수 있다.

미션 1

수송선을 점프 포인트까지 호위한다.

헬레스폰트 시스템으로 점프한 렉싱턴에서 첫 출격을 한 블레어는 수송선이 있는 지점으로 가서 호위 대형(수송선에 가까이 접근하면 자동적으로 통신이 이루어지면서 호위 대형을 만들게 된다)을 이루고 점프포인트까지 호위한다. 적기가 나타나는데 수송선이 파괴당하지 않도록 재빨리 적기를 파괴한다. 수송선이 점프하고 나서 다음 목표지점으로 이동해 그곳의 적과 교전하는 블레어에게 아이슨은 적기를 파괴하지 말고 뒤쫓으라는 새로운 명령을 내린다. 애프터 버너를 사용해 적기를 뒤쫓다 보면 적의 전함을 발견하게 되는데 곧 점프해 버리므로 남은 적기만을 격추하고 귀환한다.











미션을 완수하고 통제실로 가면 Catscratch(캣 스크래치)라는 신참이 보인다. 그와 대화하면 자기가 1등으로 졸업을 했느니 어쩌니 하면서 자랑이 대단하다. 그러다가 나타난 매니악의 애기를 듣고 앞에있는 사람이 크리스토퍼 블레어라는 것을 알게 된 캣 스크래치는 영광이라며 마냥 기뻐한다(**선택**). 게임 끝까지 블레어를 따르며 충성스런 부하가 될 조종사이므로 좋게 봐주도록 한다.

미션 2-1

각 목표지점을 순찰한다.

목표지점을 차례로 이동하다 보면 해적의 전함이 보이는데 이를 파괴하고 귀환한다.

아이슨은 착륙허가를 받으려고 하는 블레어에게 또다른 임무를 지시한다.

미션 2-2

구조신호를 포착한 지점으로 이동하여 그 구역을 조사한다.

블레어가 그 지점으로 이동해 보았지만 보이는 것은 잔해뿐이다. 조사용 셔틀에서는 생존자가 없다고 알려오고 블레어는 셔틀과 함께 귀환한다.

렉싱턴은 티르 시스템으로 점프하고 블레어느 중요인물이 갇혀있는 행성의 기지 시설을 촬영하는 임무를 맡게된다.

미션 3

티르 VII 행성에 위치한 적 기지의 사진을 찍는다.

블레어는 티르 VII 행성으로 이동하고 그를 방해하는 적기와 마주치게 된다. 비록 혼자였지만 예전의 실력을 발휘하여 모두 격추시키고 대기권으로 돌입하기 시작했다. 대기권 돌입후에는 굉장히 아름다운 지상의 모습을 볼 수 있다. 그러나 아름다움에 취해 있을 때가 아니다. 다음 목표지점으로 이동하면 첫 번째 기지가 보인다. 기지 주변에는 대공미사일을 발사하는 포대가 블레어를 위협하고 있다. 포대를 먼저 파괴하지 않으면 아무리 많은 디코이가 있어도 소용없다.

위에서 공격해 오는 전투기는 나중 문제다. 포대를 파괴하고 나면 나머지는 식은죽 먹기보다 쉽다. 전투기는 가볍게 처리하고 H키를 눌러 카메라를 준비한다. 기지를 목표로 설정하고 SPACE키를 누르면 사진을 찍을 수 있다. 3개의 기지가 있는데 각 기지당 10장의 사진이 필요하다. 필요한 사진을 다 찍으면 다음 지점으로 이동하라는 음성이 나오므로 숫자를 셀 필요는 없다. 이런식으로 3군데의 기지를 모두 촬영하고 나면 미션을 완수하게 된다. 처음 포대가 보일 때 바로 목표물로 지정하고 미사일을 발사하면 한 방에 파괴시킬 수 있다. 기지가 3군데 이므로 적어도 3기의 미사일은 남겨두어야 한다.



아이슨의 오두막에 가면 그가 무엇인가를 숨기는 듯한 기분이 든다. 아이슨은 보고 있던 것을 감추며 블레어의 질문을 얼버무리며 넘기려 한다. 그러나 블레어는 아이슨을 믿기 때문에 별다른 의문을 갖지는 않았다. 하지만 이 장면이 복선이라고 한다면…

미션 4

티르 VII의 기지에 잡혀있는 포로를 구출하는 셔틀을 호위한다.

미션 3과 같은 경로를 거쳐 티르 VII의 대기권으로 진입하면 다음 목표지점에 포로가 갇혀있는 기지가 있다. 셔틀은 이 기지의 옥상에 착륙하여 구출작업을 시작하고 블레어는 상공을 선회하면서 공격에 대비한다. 적의 공격이 있긴 하지만 그리 어렵지 않으므로 간단히 처리할 수 있다. 좀 시간이 흐르면 셔틀에서 구출이 끝났다고 알려준다. 구출작업이 진행되는 동안 기지를 내려다보면 적의 기지에 착륙한 셔틀의 모습을 볼 수 있다.

기지로 귀환한 블레어는 적의 기지에서 구출한 포로가 셔틀에서 내리는 것을 본다. 폴슨이라는 인물인데 첫 인상이 그리 탐탁치 않다. 그로 인해서 뭔가 사건이 벌어질 것만 같은 느낌이다.













브리핑실로 들어서던 블레어는 낯선 사람이 서있는 것을 보게 된다. 폴슨이었다. 거기다가 아이슨의 모습이 보이질 않는다. 폴슨은 아무렇지도 않다는 듯이 브리핑을 하려고 폼을 잡는다. 블레어가 의아해 하며 물어보았지만 상부의 명령이라고만 말한다.

미션 5

스페이스랩 주위의 방어를 무력화 시킨다.

연구소를 장악하기 위해서 특수부대를 태운 셔틀과 함께 출격한 블레어는 연구소 주위의 적기를 모두 파괴하고 셔틀은 연구소에 접촉하여 부대를 투입시킨다. 연구소를 손에 넣었다는 연락을 받으면 미션이 끝난 것이다.

폴슨은 브리핑을 받으러 들어오는 블레어를 격려하며 연구소를 장악할 수 있도록 한 것을 치하한다. 그러나 블레어는 이 폴슨이라는 인물이 영 맘에 들지 않았다. 그는 아이슨에게서 브리핑을 받고 싶었다.

미션 6

보더월드의 수송선단의 이동을 막는다.

출격하여 목표지점으로 이동하면 보더월드의 수송선단이 보이고 수송선단을 호위하는 전투기들이 공격을 해온다. 이들을 모두 파괴하면 되므로 특별히 어려운 미션은 아니다. 전투기만 파괴하면 간단히 미션을 끝낼 수 있다.

블레어는 아이센을 만나러 가다가 캣스크래치가 혼자 앉아 있는 것을 보았다. 그는 블레어를 보더니 질문이 있다고 하는데 자신의 보더월드와의 전쟁이 맘에 들지 않는다고 한다(**선택**). 블레어의 생각도 같았다. 그는 아이슨에게 작전의 의문점들을 얘기하지만 아이슨은 크게 신경을 쓰지 않고 자신이 떠난다고 작별인사를 한다. 블레어는 갑작스러운 사건들에 당황하고 있었다.

하지만 아이슨은 블레어를 납득시킬만한 설명은 전혀 해주질 않았다. 블레어는 수많은 의문을 간직한 채 그의 방을 나설 수 밖에 없었다.

통제실로 가면 매니악이 유리에 기대있는 모습을 볼 수 있는데 그는 블레어에게 갑자기 신세타령을 늘어놓는다. 그때 갑자기 격납고에 절대 접근하지 말라는 명령이 하달된다. (**선택**) 매니악은 브리핑을 받으러 가자고 하지만 블레어는 여기 남아있겠다고 말하고 몰래 격납고로 내려간다. 그가 숨자마자 경비병이 격납고로 통하는 문을 지켜서고 셔틀이 한대가 도착한다. 그리고 셔틀에서 내리는 인물은 다름아닌 마이너였다. 블레어는 술집에서 봤던 그를 기억해 냈다. 사건은 점점 더 복잡해져만 가고 있었다.

통제실로 돌아가면 브리핑실에서 블레어를 급하게 찾고 있다는 방송이 나온다. 브리핑 실로 가면 폴슨이 심각한 표정을 하고 있다. 그는 아이슨이 셔틀을 훔쳐타고 달아났다고 했다.

블레어는 폴슨의 말이 전혀 믿겨지지 않았다. 폴슨은 아이슨이 스파이이며 그런 사실이 밝혀졌다는 걸 눈치챈 아이슨이 매니악과 함께 탈출을 기도하고 있다는 것이었다. 매니악은 말썽에 꼭 끼어든다는 사실이 입증되었다.

미션 7

셔틀을 탈취해 달아나는 아이슨을 저지한다.

블레어는 베가본드와 캣스크래치, 마이너와 함께 아이슨을 저지하기 위해 출격한다. 블레어는 이번 임무가 영 내키지 않았지만 군인은 명령에 충실해야 한다는 사실을 거스를순 없었다. 이윽고 멀리 아이슨과 매니악이 탄 셔틀이 보이고 사정거리에 들어오게 되었다. 여기서 갑자기 베가본드가 자신은 아이슨을 도저히 공격할 수 없다고 하고 아이슨을 따르겠다고 한다. 그리고 블레어의 의견을 물어본다 (**선택**). 블레어는 엄청난 고민에 빠져들었다. 과연 아이슨을 믿을 것인가? 아니면 군인으로서 명령에 충실할 것인가? 윙 코맨더 4는 이 부분에서 스토리상의 커다란 전환점을 보여준다. 다른 선택들과는 이번 선택에 따라 줄거리가 달라지게 된다. 대답을 하지 않으면 베가본드가 계속 재촉해 온다. 별수없지. 아무래도 폴슨은 마음에 안드니까... 이런 생각에서 였을까 아니면 될대로 되라는 식의 반포기하는 심정에서 였을까. 아무튼 블레어는 베가본드의 뜻을 따르기로 하고 그의 충실한 부하 캣스크래치 역시 블레어의 선택을 따른다.









순간 마이너의 전투기가 레이더에 빨갛게 표시되면서 공격을 하기 시작한다. 마이너의 전투기를 폭파하여도 마이너는 비상탈출을 하여 살아나고(스토리 진행상 이런 부분을 여러군데에서 볼 수 있다. 완전한 인터랙티브 무비는 아직 멀었다는 생각이 든다. 일례로 아무리 어려운 미션이라도 매니악은 절대로 죽지 않는다. 그는 게임이 끝날때까지 살아남는다. 플레이어가 매니악을 공격해도 마찬가지이다. 단지 배신자는 절대로 이길수 없다는 메시지와 함께 다시 플레이 할것이냐고 물어볼 뿐이다) 블레어일행은 아이슨을 따라 점프를 한다.

보더월드의 기함인 인트레피드로 향하는 길에는 적기가 진을 치고 있었다. 바로 잠시전까지만 해도 같은 편이었던 조종사들과의 전투가 그리 달갑지는 않았지만 이제는 돌이킬수 없는 선택이었다. 결국 블레어는 적기를 모두 파괴하고 아이슨과 함께 인트레피드에 착륙한다.

인트레피드에 착륙한 블레어와 아이슨의 눈에 보인 것은 연방군의 공격으로 화염에 휩싸인 내부의 광경이었다. 엎친데 덮친격으로 함장까지 전사하였다고 한다. 아이슨은 옛 동료의 죽음앞에 애통해 하고 그런 아이슨에게 블레어는 폴슨이 아이슨을 스파이라고 했다며 질문을 던진다. 아이슨은 누군가가 보더월드를

모험하고 연방군과 보더월드와의 전쟁또한 인위적으로 발생된 것이라는 사실을 말해준다. 블레어는 이제서야 아이슨의 행동을 이해하게 된다.

미션 8

적의 공격으로부터 인트레피드를 방어한다.

이제부터는 보더월드의 편에서 미션을 수행하게 된다. 보더월드에서의 첫 미션은 비상 출격이다. 연방군은 포기하지 않고 계속해서 인트레피드를 공격하기 위해 전투기를 보내지만 이제 사정이 달라졌다. 블레어가 보더월드를 위해서 싸우기 시작했기 때문이다. 간단히 적을 처치하고 돌아온 블레어는 식당에서 소사를 만난다. 그녀는 암호문을 해독하는데 정신을 뺏겨 블레어가 옆에 와 앉은 것도 모르고 있었다. 블레어의 말에 그제서야 그를 본 소사는 암호속에 뭔가 굉장한 것이 들어있다고 한다. 하지만 아직 해독되지 않았으므로 그 이상은 알 수가 없다.











블레어는 격납고로 가서 플라이어스를 만난다. 블레어가 보기에 꽤 실력이 있어 보이는 정비사였지만 별로 믿음직스러워 보이지는 않는다(**선택**). 앞으로 기술적인 면에서 많은 도움을 주는 인물이므로 친절히 대해 주도록 한다.

아이슨은 블레어의 권고로 인트레피드의 새 함장이 되고 다른 조종사들도 이견없이 이를 받아들인다. 블레어는 다시 아이슨에게 브리핑을 받게 되었다. 바로 그가 바라던 일이었다.

미션 8'

목표지점 내에 있는 모든 적들을 격추시킨다.

7번째 미션에서 아이슨을 따르지 않고 그대로 연방에 남게 되면 아이슨과 매니악, 베가본드를 상대로 싸워야 한다. 현재 전투기를 타고 있는 것은 베가본드 뿐인데 교전중에 어쩔 수 없이 그를 죽이게 된다. 결국 아이슨은 탈출에 성공하고 렉싱턴으로 돌아온





블레어는 폴슨으로 무터 굉장한 극찬을 듣게 된다. 블레어의 선택이 대단하느니 어쨌느니 하지만 역시 블레어의 마음은 편치 못하다. 게다가 기지내에서 동료들이 그를 대하는 태도가 예전같지 않다. 모두 아이슨을 배반한 블레어를 원망하는 눈치였다.

어쨌든간에 블레어 자신이 선택한 길이므로 후회는 없을 것이다.

블레어는 폴슨으로 부터 다음 미션에 대한 브리핑을 받고 곧바로 출격한다. 연방군에서 맡게 되는 미션은 모두 간단한 것이다. 목표지점간을 이동하면서 나타나는 적기를 모두 파괴시키기만 하면 되는 것들이다. 별로 어려운 것은 아니지만 아군 전투기는 2대 뿐이므로 적의 공격을 잘 피해가면서 싸워야 한다.

미션 9

탈출을 위한 경로를 확보한다.

현재 인트레피드의 위치가 이미 노출되어 있어 전황이 상당히 불리하게 진행되고 있다. 이런 이유로 현재 위치하고 있는 성계를 탈출해야 하는데 탈출을 하기위한 경로가 안전한지 확인을 해야 한다. 또한 그 경로내에 적이 있으면 미리 파괴시켜야 한다. 블레어는 적기를 모두 처치하고 인트레피드로 귀환한다(이런 종류의 미션-목표지점을 이동하면서 적기를 격추시키는-은 특별히 주의해야 할 것 없으므로 단지 레이더에 나타난 적을 모두 없애기만 하면 된다. 물론 적의 숫자가 많은 때는 윙맨에게 자신을 도와달라고 하면 의외로 쉽게 이길수가 있다. 뒤에서 공격해오는 적기만 조심한다면 이러한 미션에 문제는 없다).

캣스크래치는 임무를 마치고 돌아온 블레어에게 과연 어느 것이 옳은지에 대한 질문을 한다.

얼마전까지만 해도 동료였던 사람들과









적이 되어 서로 죽이는 것에 대한 문제였다. 블레어 역시 이런 딜레마에 빠져있었다. 그러나 블레어는 아이슨의 선택을 믿고 있었다. 물론 캣스크래치에게도 그런 사실을 알려주는 것을 잊지 않았다. 한편 인트레피드는 성계를 빠져나갈 준비를 진행중이었다. 그러나 연방군은 인트레피드의 속셈을 알아차리고 탈출 경로를 가로막기 위해 이동하기 시작했다. 물론 인트레피드도 이 사실을 알게 되었다.

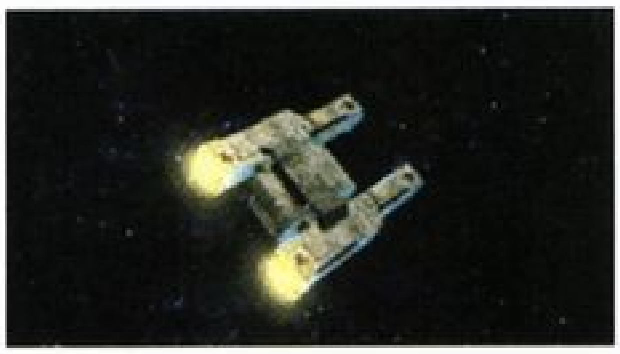
미션 9'
(미션 8'에서 이어진다)

목표지점내의 모든 적들을 파괴한다.

폴슨은 블레어에게 인트레피드를 포함한 모든 적기를 파괴하라고 명령한다. 목표지점을 아무리 돌아봐도 보이는 것은 전투기 뿐이다. 인트레피드의 모습은 어디에도 보이지 않는다. 애로우, 밴쉬, 어벤져 등의 거의 모든 전투기와 싸우게 된다.

어렵게 미션을 완수하고 기지로 돌아온 블레어는 마이너가 포로를 앉혀놓고 무엇인가를 물어보는 장면을 목격하게 된다. 마이너는 포로의 머리에 총을 들이대고 질문을 하지만 포로는 자신은 전혀 모른다고 대답한다. 순간 마이너는 망설




임 없이 방아쇠를 당기고 놀란 블레어는 마이너의 멱살을 잡고 거칠게 몰아 부친다. 블레어는 마이너에게 죽은 군인은 전쟁의 포로라고 말하지만 마이너는 비웃는 듯한 얼굴로 블레어의 말을 무시한다. 블레어는 폴슨에게 이 사건을 말하겠다고 생각한다.

미션 10

인트레피드를 점프포인트까지 호위한다.

결코 쉽지 않은 미션이다. 적의 공격이 끝없이 계속된다. 렉싱턴에 탑재된 전투기와 폭격기가 얼마나 많은가를 느끼게 해준다. 인트레피드의 피해가 커지기 전해 재빨리 적기를 파괴시켜야 한다. 적기를 계속 파괴하면서 게임을 진행하다보면 점차 적의 공격이 뜸해진다. 슬슬 렉싱턴의 병력이 바닥을 보이기 시작한 것이다. 이만큼 진행했다면 이 미션도 성공한 것이나 다름없다.

마지막 전투기까지 파괴하고 나면 렉싱턴 자체 화력만 남을 것이다. 이 때 어뢰가 있다면 시원하게 한방 먹여주고 없으면 레이저 만으로도 충분히 파괴시킬 수 있다.

겨우 렉싱턴을 파괴했지만 얄미운 폴슨과 마이너는 셔틀로 탈출하여 도망을 치고 있었다. 그러나 내분이 일어났는가? 마이너는 처음에 블레어를 위협하던 그 칼로 폴슨의 목을 자른다.

한편 전투에서 승리한 인트레피드에서는 아이슨이 렉싱턴에서 빼내온 암호문서의 해독이 끝나 이에 대한 대화를 나누고 있었다. 이 정보만으로는 부족하다는 내용이었는데 정보가 좀 더 있어야 완전해 진다는 것이었다. 인트레피드는 연방군의 통신센터에서 필요한 정보를 빼내오기 위해 통신센터가 위치하고 있는 오레스테스 IX로 이동한다.

팬더를 만나면 또 동료와 싸우는 것에 대한 푸념을 늘어놓는다.

미션 10'
(미션 9'에서 이어짐)

인트레피드의 점프를 막고 파괴한다.

보더월드가 현재 시스템을 빠져나갈 경로를 알아내었다고 한다. 폴슨은 이제 인트레피드를 쫓는 것은 지겹다고 말하면서 이번에야 말로 박살내 버리라고 명령한다. 영 마음에 안드는 표정으로 브리핑을 듣던 블레어는 브리핑이 끝나고 마이너의 행위를 말하지만 폴슨은 아무런 반응을 보이지 않는다. 블레어는 헬캣을 타고 출격한다. 막 렉싱턴을 벗어나는 블레어에게 아이슨으로 부터 통신이 온다. 아이슨은 블레어에게 우리는 같은 편에 있어야 한다며 그를 설득한다(선택).

블레어는 연방군의 잔혹함에 충분히 질려있는 상태였다. 그는 결국 아이슨의 요청을 받아들이기로 한다. 연방을 배신한 블레어와 보더월드의 모든 전투기는 렉싱턴을 공격하여 결국 파괴시키고 만다. 인트레피드는 렉싱턴의 잔해를 뒤로 한 채 점프하고 폴슨과 마이너는 셔틀을 이용해 탈출하지만…

이 미션에서 아이슨의 요청을 거부하고 계속 연방군에 남는다면 과연 어떻게 될까 인트레피드를 파괴하고 연방군의 승리를 얻어낼 수 있을까? 이 게임은 절대 이런식으로 게임을 끝내도록 되어 있지 않다. 만약 아이슨의 요청을 거부한다면 연방군과 보더월드는 모두 전멸하고 게임은 엔딩을 보지 못한채 종료되게 되어있다. 물론 미션을 다시 시작하는 메뉴가 나오기는 한다. 그래서 결국 앞의 미션에서 아이슨을 따르건 말건 간에 게임은 한가지 스토리를 돌아오게 되어 있다. 물론 약간의 내용차이는 있다. 아이슨의 요청에 따라 렉싱턴을 파괴하고 보더월드로 간 블레어를 반기는 것은 매니악의 원망 뿐이었다. 그는 블레어 때문에 베가본드를 잃었다고 말한다. 블레어는 아이슨과 매니악에게 미안하다고 사과하지만 사과 한두마디로 끝날 문제는 아닐 것이다.

위의 미션 10'을 통해 보더월드의 일원이 되었다면 밑의 미션 11, 12은 나오지 않는다.




미션 11

보더월드의 수송선을 호위한다.

이번 미션은 상당히 까다로운 미션이다. 먼저 연방군이 수송선을 향해 발사하는 미사일을 수송선이 파괴되기 전에 없애야 하는데 미사일을 쫓아다니다간 절대 수송선을 지킬수 없게 된다.




수송선과 적당한 거리를 두고 속도를 줄인채 레이더를 주시하다가 적의 미사일이 레이더에 노란색으로 나타나면 바로 고정을 시키고 공격해서 파괴한다. 시간을 끌었다간 다른 미사일에 의해 수송선이 파괴되므로 쉴새없이 움직여야 한다. 미사일을 모두 파괴하고 나면 받은만큼 되돌려 주도록 한다. 좀 어렵겠지만 윙맨에게 공격명령을 내리고 함께 공격하면 충분히 이길수 있다. 적의 전함과 전투기들을 모두 파괴하면 어려운 11번째 미션도 성공하게 된다.

미션이 끝나면 반드시 격납고로 가서 플라이어스와 대화를 하도록 한다. 프라이어스는 적기가 사용하는 클락킹 장치와 1인승 유인어뢰인 MIP에 대해서 얘기















하는데 (**선택**) 클락킹 장치는 1개 뿐이기 때문에 이 장치를 사용하려면 윙맨과 함께 출격할 수 없다고 한다. 다음 미션에서는 이 장치를 사용하지 않아도 크게 지장은 없지만 한번 사용해 보고 싶다면 클락킹 장치를 선택하도록 한다. 이 대화에서 중요한 것은 MIP에 대한 것인데 이것은 1인용으로 적의 기지 등을 향해 발사하면 기지 외벽에 붙어서 탑승자가 기지 안으로 침투할 수 있다는 설명을 해 준다. 위에서 필요한 정보를 얻기 위해서는 이 장비가 필수적이므로 사용법을 숙지해두도록 한다.

미션 12

연방군의 통신시설에 MIP를 발사하여 정보를 탈취한다.

블레어는 어벤져에 2기의 MIP와 클락킹 장치를 장착하고 오레스테스 IX를 향해 출격한다. 통신시설에 가까워 지면 적의 레이더(Radar Buoy)와 전투기, 포대를 전부 파괴한다. 위에서 클락킹 장치를 선택했다면 윙맨없이 혼자서 임무를 수행해야 하므로 능숙한 조작술이 필요하다.

통신시설을 방어하는 화력을 모두 파괴시키고 나면 MIP를 통신시설을 향해 발사한다. 하나는 소사가 타고 있고 또 하나는 베가본드가 타고 있는 것이다. MIP를 발사하고 나면 주위를 맴돌면서 다시 공격해 오는 적기와 교전을 벌인다. 그러다가 화면이 바뀌면서 내부에 침투한 소사와 베가본드가 경비병들과 전투를 하는 장면이 보여진다. 소사는 정보를 빼내기에 정신이 없고 베가본드는 소사를 지키기 위해 이리저리 총을 쏘아댄다. 이윽고 소사가 정보를 모두 빼내고 끝났다고 말하는 순간 베가본드는 양손에 들고 있던 총으로 두명의 병사를 죽이면서 가슴에 총을 맞는다. 베가본드는 소사에게 빨리가라고 소리치면서 죽어간다. 소사는 베가본드를 뒤로한채 MIP에 다시 올라타고 블레어는 이런 사정을 모른채 트랙터 빔을 이용하여(후방 포대로 화면을 전환하고 G키를 누르면 트랙터빔이 가동된다. 레이더를 잘 보고 MIP에 조준을 맞춘채 스페이스키를 누르면 MIP를 회수할 수 있다) MIP를 회수한다.

인트레피드에서는 장렬히 전사한 베가본드를 위한 장례식이 열리고 그의 싸늘한 시신을 담은 관은 아득한 우주 공간을 향해 발사된다.

이 때 톨윈은 팔라딘에게 블레어가 배신하고 보더월드의 편에서 연방을 향해 총을 겨누고 있다는 사실을 전하고 팔라딘은 상상조차 하지 못했던 사실에 경악한다. 톨윈은 보더월드란 존재의 위험성과 그들과의 전쟁의 당위성을 내세우며 팔라딘을 설득하고 팔라딘은 보더월드와의 전쟁에 대한 투표가 열린다는 것과 톨윈이 이제까지 알아낸 사실이 그 투표에 직접적인 영향을 끼칠 것이라는 말을 한다.





인트레피드에서는 이런 상황을 전혀 모른채 그들 나름대로의 방식을 고집하고 있었다.

미션 13

정체불명의 수송선단을 보호한다.

정체불명의 수송선단이 인트레피드에게 구조요청을 하고 아이슨 등은 그들을 도와주기로 결정한다. 블레어가 그들을 도와주기 위해 출격하고 그들의 함선에 접근하자 갑자기 통신을 통해서 귀에 익지만 그리 달갑지 않은 목소리가 들려온다. 자신들은 적이 아니라는 내용의 통신이었고 그들은 바로 고향인 킬라행성을 잃은 킬라시였다. 그들은 킬라가 파괴되고 새로 찾아낸 파스컬 행성으로 이동하던 중에 공격을 당한 사실을 블레어에게 말해 주었다. 그리고 자신들의 수송선이 파괴되는 모습을 담은 영상을 보여준다. 그것은 이미 블레어에겐 익숙해진 장면이었다. 그들의 대장인 멜렉은 자신들을 파스컬 행성까지 호위해 줄 것을 요청하고 블레어는 그들의 요청을 받아들인다.

인트레피드의 조종사들은 블레어의 결정에 강한 불만을 토로한다. 한때 적이었던 종족을 보호해 줄 수는 없다는 것이 그들이 내세우는 이유였다. (**선택**) 그러나 블레어는 과거에 얽매이고 싶은 생각이 없었다. 어쨌건 그들은 현재 자신들과 공동의 적을 가지고 있는 것이 아닌가? 결국 동료 조종사들도 마지 못해 그의 결정을 따르기로 한다.

착한사람은 잘되게 마련인지 블레어는 멜렉으로부터 도움의 대가로 클락킹 장치의 기술을 알아내게 된다. 아이슨이 보더월드의 윌포드 제독의 요청으로 항모를 떠나 어디론가 가게 된다.

미션 14

킬라시의 새 행성을 보호한다.

킬라시의 새로운 행성이 보더 월드의 마크를 단 전투기들에게 공격을 받고 있다는 정보가 입수되었다. 블레어는 행성으로 돌입하려는 2대의 어벤져를 필사적으로 막아낸다. 만약 어벤져를 한 대라도 놓치면 이번 미션을 성공시키는 것은 불가능하다. 목표지점에 도착하면 어벤져부터 찾아내고 고정시킨 다음 애프터 버너를 이용하여 쫓아가서 파괴시킨다.





미션 15

기지로 향하는 멜렉 등을 호위한다.

목표지점까지 이동하여 그 지역의 모든 적을 없애고 나면 셔틀을 부를 것인지를 선택한다.

셔틀을 부르겠다고 하고 나서 셔틀이 도착하면 다시 공격해 오는 적기를 모두 파괴시킨다. 셔틀이 무사하다면 기지에 착륙하고 멜렉은 블레어의 도움에 대해 감사의 말을 한다.

펠리우스 시스템에서 보더월드의 전투기 편대가 실종되고 윌포드는 이 지역에 대한 조사를 명령한다. 인트레피드는 펠리우스 시스템으로 점프하지만 이동후에 함내의 모든 전자장비가 마비되어 버린다. 이런 현상은 어디선가 발생되는 방해전파에 의한 것으로 한시라도 빨리 원인을 제거하여야 한다.

미션 16

데드존이라는 구역을 정찰한다.

이곳에서는 조준도 할 수 없고 레이더도 사용할 수 없다. 단지 게이머의 눈과 조종술로만 미션을 진행해야 한다. 이제까지 치러왔던 전투경험이 빛을 보게 되는 미션이다.

미션 17

방해전파를 발산하는 적의 전함을 파괴한다.

미션 16과 마찬가지로 전투기의 전자장비들이 작동을 멈췄다가 다시 작동을 하곤 한다. 적의 전투기를 모두 파괴하고 전함을 파괴하면 미션을 끝낼 수 있지만 결코 쉽지가 않다.

미션을 마치고 귀환하면 톨윈 제독이 포로로 잡혀있다. 톨윈은 블레어를 꼬시려고 하지만 블레어는 자신의 입장을 분명히 밝힌다. 톨윈은 블레어에게 자신을 풀어달라고 한다(선택).

블레어는 자신이 그를 풀어줄 수 없는 입장에 있음을 알린다. 톨윈의 낭패한 모습을 뒤로 하고 통제실로 돌아온 블레어는 매니악이 사고를 쳤다는 말을 전해듣는다. 그가 톨윈을 풀어줬다고 한다. 톨윈은 이미 멀리 도망가버린 후였고 블레어는 할 수 없다는 듯이 포기해 버린다.

윌포드는 두 군데의 작전지역을 알려주고 한곳을 선택하도록 한다(선택). 이것에 대해 호크와 팬더는 의견대립을 하는데 블레어는 호크의 의견에 동조하여 스패라돈 시스템을 선택하였다.

여기서 세 개의 미션이 주어지는데 순서에 관계없이 어떤 것을 선택하여도 된다. 마음에 드는 미션을 먼저 선택하도록 하자.

미션 18-1

신형전투기를 탈취한다.

먼저 적의 레이더를 파괴하고 다음 목표지점으로 가서 적의 전투기를 동작불능 상태로 만든다.

이때에는 H키를 눌러 리치포를 선택하고 나서 이것으로 적을 공격하도록 한다. 적기가 불능상태가 되면 아군의 수송선이 싣고 간다.

미션 18-2

적의 조선소를 공격한다.

먼저 어떤 형태로 미션을 진행할 것인가를 선택한다. 적의 무기 탈취와 조종사 생포가 있는데 첫 번째것이 가장 도움이 된다. 연방군의 수송선을 리치포나 리치 미사일을 이용해 불능상태로 만들고 MIP를 발사하면 임무를 완수하고 신형 전투기인 드래곤 1대와 플래쉬 팩 1기를 얻을 수 있다.

미션 18-3

연방의 수송선을 탈취한다.

일단 수송선을 호위하는 적의 전투기를 모두 파괴하고나서 수송선의 포대를 하나씩 파괴한다. 이 때 R키를 눌러서 전함 전체가 아닌 포대 하나만을 목표물로 설정한다. 포대를 다 파괴하고 나면 H키를 눌러서 리치포를 선택하여 수송선을 공격한다. 전함이 불능상태가 되면 보더월드의 수송선이 적의 수송선에 실린 각종 장비를 가져가고 미션을 마치게 된다.

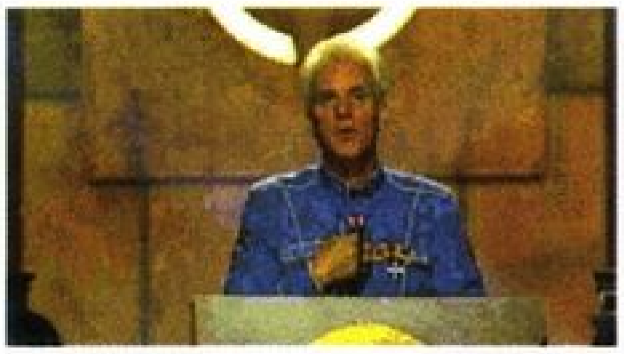
위의 미션들을 수행하는 도중에 캣스크래치가 위험하다며 도움을 요청하는데 수행중인 미션을 중지하고 도와주도록 하자. 만약 그렇게 하지 않는다면 동료들로부터 엄청난 원망을 받을 것이다.

먼저 도움요청에 대해(선택) 도와주겠다고 하고 새로운 항로 데이터를 다운받은 후 그 지역으로 이동한다. 그러면 연방군의 롱보우가 캣스크래치를 끌고가는 것이 보이는데 일반 무기로 공격하면 캣스크래치까지 위험해지므로 리치포나 리치 미사일을 이용하여 롱보우를 불능상태로 만들고 탈출한 캣스크래치를 트랙터빔을 이용해 구해낸다.

미션 19

FT957 행성의 생존자들을 구조한다.

블레어가 행성에 착륙하면 살아남은 몇명의 생존자에게 이끌려 그들의 참상을 보게 된다. 시신은 세포들간의 정보를 교환하는 통로가 끊어져 세포들끼리 공격하고 그 결과 피부가 녹아버린 것처럼 보이게 되었다. 블레어는 이것이 화학무기로 인한 현상임을 전해듣고 분노하지만 현재로서는 달리 손 쓸 방법이 없었다.



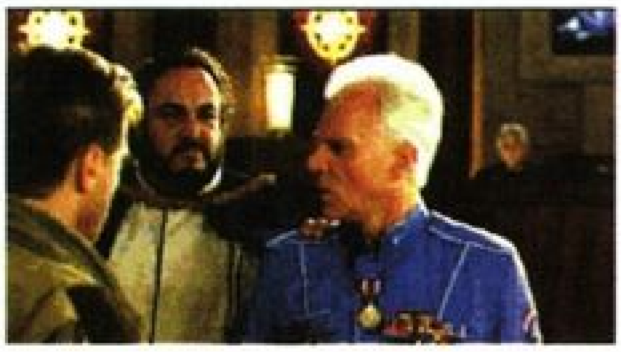
미션 20

적의 본거지로부터 정보를 얻어온다.



블레어는 지난번 미션에서 탈취한 드래곤을 타고 정체불명의 군대의 본거지인 액시우스 시스템으로 점프한다. 점프를 마친 그에게 그들의 기지에서 통신이 들어오고 블레어는 착륙요청 위치에 있는 항목을 선택한다. 운이 좋았는지 착륙허가가 나고 블레어는 성공적을 적의 기지에 잠입하게 된다. 전투기에서 내려 재빨리 적의 제복을 빼앗아 입은 기지내를 살펴보다가 사람들이 모여있는 곳으로 가게 된다. 그곳에서는 집회 비슷







한 것이 열리고 있었다. 블레어는 여기서 이들이 블랙 랜스라고 불린다는 것과 그들의 대표가 마이너이고 마이너의 위에는 톨윈이 버티고 있다는 사실을 알아낸다. 그러나 블레어가 멍청하게 행동하는 바람에 마이너의 눈에 띄게 되고 블레어는 기지를 탈출하기 위해 격납고로 향한다. 도중에 한 여자를 만나 도움을 받지만 그 여자는 도망치던 중 총에 맞고 블레어에게 디스크 한 장을 건네주면서 죽어간다. 블레어는 전투기에 올라타고 클락킹 장치를 이용하여 기지를 탈출하고 인트레피드가 있는 시스템으로 점프한다. 그를 쫓아온 전투기 몇대를 격추한 블레어는 중요한 정보가 담긴 디스크를 가지고 인트레피드로 돌아온다.











다음 미션의 진행에 대해 호크와 팬더가 다시 의견대립을 일으킨다(**선택**). 연방군의 기지를 지나가야하는데 팬더는 민간인을 희생시킬 수는 없다며 그냥 지나가자고 하고 호크는 안전하게 지나가기 위해서 기지를 파괴하자고 주장했다. 블레어는 민간인을 희생시켜 블랙랜스와 똑같은 짓을 할 수는 없다고 생각하고 팬더의 의견을 따르기로 했다.

미션 21

연방군의 기지를 통과하는 인트레피드를 보호한다.

적의 공격이 엄청나다고 느껴질 것이다. 반드시 미션을 클리어 할 수 있도록 되어 있으나 이제까지 높은 레벨을 고집해 왔던 게이머도 레벨을 조금 낮추는 것이 좋다. 특별한 사항은 없는 미션이지만 상당한 고전을 면치 못할 것이다.



미션 22

이번 미션은 따로 미션 오브젝트가 없다. 원래는 연방군의 초대형 전함인 베수비어스와의 전투이지만 출격하자마자 인트레피드로 귀환해야 한다.

보더월드의 인트레피드는 베수비어스로 부터 도망치려 하지만 베수비어스는 이것을 가만히 두고 보질 않는다. 도망치는 인트레피드를 쫓아가려하는 베수비어스 앞에 베수비어스에 필적하는 초대형 전함이 점프해서 나타난다. 바로 아이슨이 어렵게 구해온 전함이었다. 그러나 이 전함은 완전하지 않은 것이라서 베수비어스의 공격을 받고 치명적인 상태가 된다. 보더월드는 마직막 공세를 펼치기 위해 또하나의 작전을 세웠다.

미션 23

연방군의 초대형 전함 베수비어스를 파괴한다.

이 미션 역시 출격하자마자 아군의 상황이 위급하여 다시 귀환하게 된다.

미션 24

연방군의 초대형 전함 베수비어스를 파괴한다.

현재 보더월드의 힘으로 베수비어스를 파괴할 방법은 단 한가지이다. 드래곤과 함께 탈취한 플래쉬 팩 1기만이 유일한 희망이다. 바로 이 플래쉬 팩을 베수비어스의 내부에서 폭발시키는 방법이었다(**선택**). 보더월드로선 다른 방법이 있을 수가 없었다. 당연히 이번에도 블레어가 이 임무를 맡게 된다.(주인공의 운명인가?) 블레어는 플래쉬 팩 1기를 드래곤에 장착하고 성공할 확률조차 불분명한 임무를 위해 출격한다. 플레이어가 가장 신중히 공격해야 하는 미션이 바로 이 미션이다. 일단 베수비어스의 앞쪽에서 베수비어스를 향해 이동한다. 그러면 처음에 텍스쳐 맵핑되어 있던 활주로가 선명하게 보이는데 플레이어가 조종하는 전투기가 베수비어스의 내부에 들어가기 바로 직전에 한가운데에다가 플래쉬 팩을 발사하고 뒤로 급선회하여 탈출한다. 그러면 굉음과 함께 베수비어스가 파괴되는 모습을 볼 수 있다.

성공적으로 미션을 완수하고 돌아오면 아이슨은 톨윈을 막을 수 있는 사람은 블레어 뿐이라고 하면서 의회로 가서 그를 막으라고 한다. 블레어는 잠깐의 휴식을 취할 시간도 없이 다시 드래곤에 몸을 싣고 마지막 임무를 향해 출격한다.

미션 25

톨윈의 음모를 분쇄한다.

블레어가 의회로 향하는 길도 그리 순탄하지만은 않다. 지구가 눈에 보이면 갑자기 마이너가 나타난다. 그는 이순간을 기다렸다고 말하면서 승리를 확신하는 듯한 표정을 짓는다. 블레어도 이런 결과를 예상하고 있었는가... 마이너는 과연 톨윈이 자랑할만한 뛰어난 전사다. 클락킹 장치를 적절히 사용하며 블레어의 공격을 피해다니지만 자세히 화면을 보면 전투기의 뼈대가 희미하게 보인다. 이제 믿을 것은 플레이어의 실력뿐이다.

마이너를 처치한 블레어의 앞을 가로막는 것이 또 하나 있었다. 바로 연방군의 스타 베이스였다.

엄청나게 크지만 주변의 포대를 모두 파괴하고 나서 어뢰한방을 쏘면 의외로 간단하게 파괴할 수 있다. 간단하다고는 하지만 지금까지의 전투에 비할바가 아니다.

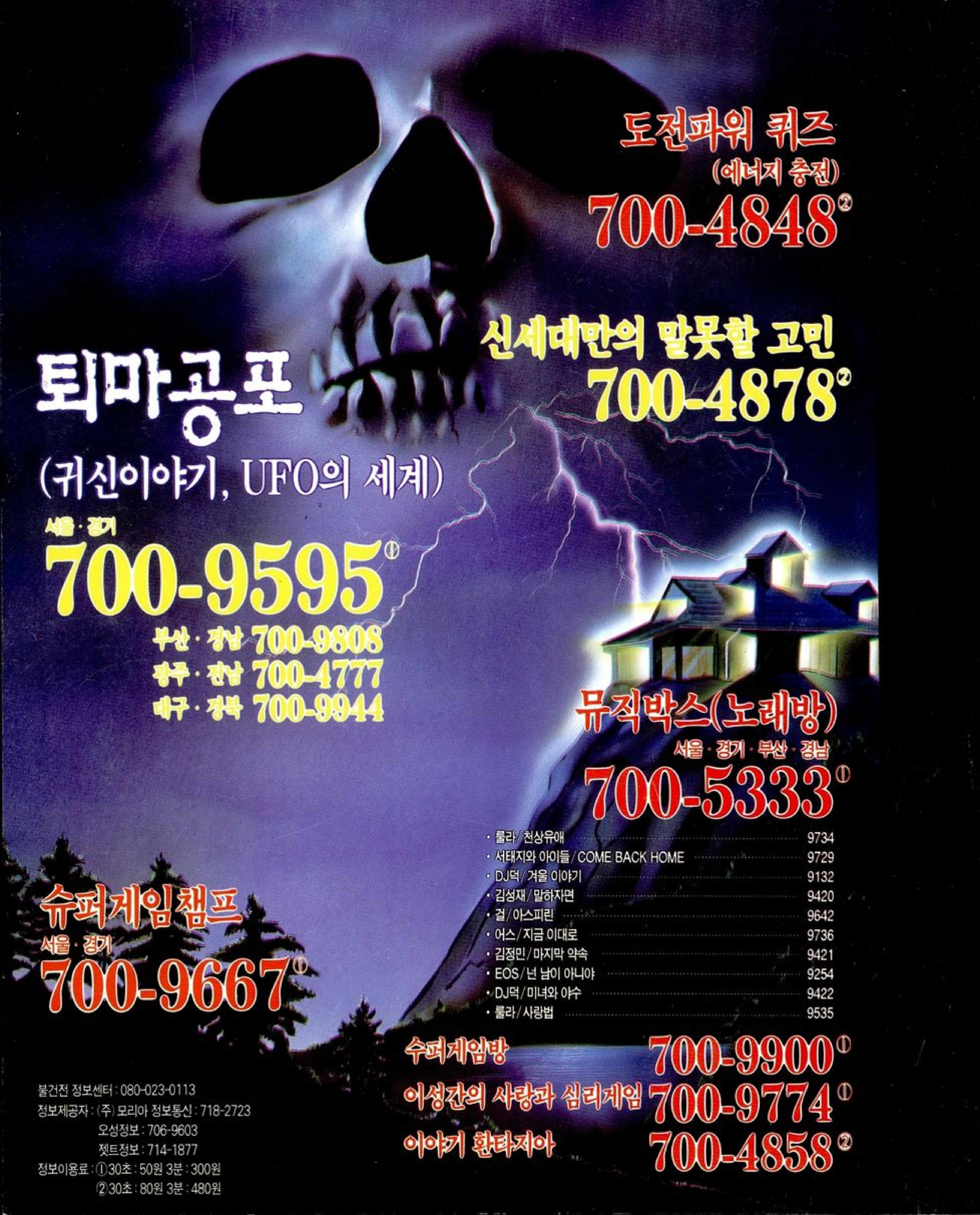
드디어 대기권으로 돌입한 블레어는 높이 솟아오른 빌딩숲 사이로 전투기를 몰아 의회로 향한다. 조금이라도 늦으면 전쟁을 막을 수도 없고 톨윈의 음모를 막을 수도 없다.

톨윈은 그럴싸한 말을 늘어놓으면 전쟁의 당위성을 설명하고 있었다. 뒤늦게 도착한 블레어, 앞 뒤 가릴 것 없이 의회로 뛰어든다. 이제 정신없는 전투는 없다. 단지 말만으로 톨윈의 음모를 분쇄해야 한다. 한마디 한마디에 신중을 기하도록 하자. 블레어가 처형될 것인가, 아니면 톨윈이 처형될 것인가는? 플레이어의 선택에 달려있다.

엔딩

톨윈의 음모는 만천하에 드러나고 보더월드와의 전쟁은 절대다수로 부결된다. 의원들에게 둘러쌓이는 블레어 그에게는 자신이 톨윈의 음모를 분쇄했다는 생각보다는 더 이상 전쟁이 일어나지 않게 되었다는 것에 대한 만족감을 느끼고 있을 뿐이었다.

톨윈은 감옥에서 스스로 목을 매어 비참하게 생을 마감하고 블레어는 농사를 지을 것이냐는 팔라딘의 질문에 자신은 전투기를 조종하는 것이 어울린다며 격납고로 달려간다. 블레어가 탄 전투기가 이륙하는 모습이 보이고 WC 4는 대단원의 막을 내린다.



도전파워 퀴즈
(에너지 충전)
700-4848②
신세대만의 말못할 고민
700-4878②
퇴마공포
(귀신이야기, UFO의 세계)
서울·경기
700-9595①
부산·경남 700-9808
광주·전남 700-4777
대구·경북 700-9944
뮤직박스(노래방)
서울·경기·부산·경남
700-5333①
· 룰라/천상유애 9734
· 서태지와 아이들/COME BACK HOME 9729
· DJ덕/겨울 이야기 9132
· 김성재/말하자면 9420
· 걸/아스피린 9642
· 어스/지금 이대로 9736
· 김정민/마지막 약속 9421
· EOS/넌 남이 아니야 9254
· DJ덕/미녀와 야수 9422
· 룰라/사랑법 9535
슈퍼게임챔프
서울·경기
700-9667①
수퍼게임방 700-9900①
이성간의 사랑과 심리게임 700-9774①
이야기 환타지아 700-4858②
불건전 정보센터 : 080-023-0113
정보제공자 : (주) 모리아 정보통신 : 718-2723
오성정보 : 706-9603
젯트정보 : 714-1877
정보이용료 : ①30초 : 50원 3분 : 300원
②30초 : 80원 3분 : 480원